

COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES

ROBORUMBLE

X-COM: INTERCEPTOR

ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА ДЕМОНСТРАЦИОННЫМ CD-ROM



Дорогие игроманы!

Вал новых игр, который мы, поверив разработчикам, обещали вам в прошлом номере, как-то незаметно оказался отложен до середины или даже до конца осени. Сроки выхода абсолютно всех игр были перенесены сперва на неделю, потом еще на неделю, потом еще... В принципе, игроманы всего мира уже привыкли к подобной ситуации, но все равно неприятно.

Между тем скромно, без помпы, произошло событие, знаменательное если не для всей игровой индустрии, то уж для нас точно: вышел двенадцатый номер журнала «Игромания». Нам уже год! С чем мы всех и поздравляем. Приятно, что вы не забыли об этом: мы продолжаем получать ваши письма с поздравлениями. Большое вам спасибо! Нам многое удалось сделать за этот год и надеемся, что следующий будет еще более успешным.

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ COMMANDOS! (стр. 22)



ПОСТЕРЫ В НОМЕРЕ:

Sin – Activision

Вавилон-5 – Denis Turjanskiy

УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Игромания»

Генеральный директор
Александр Парчук

Зам. ген. директора
Светлана Базовкина

Технический директор
Евгений Исупов

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Тимофей Богомолов

Зам. главного редактора
Андрей Шаповалов

Научный редактор
Александр Савченко

Редакторы
Нина Рождественская
Дмитрий Бурковский

Литературный редактор
Людмила Катаева

Дизайнер
Андрей Михайлов

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ И РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Ирина Карпова (тел. 279 1662)

Серьян Смакаев
(пейдж. 239 1010, аб. 22 396)

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Иван Базовкин
(пейдж. 333 2010, аб. 35 130)

Марина Круглова

ДЛЯ ПИСЕМ

109193, Москва,
ул. Южнопортовая, 16.
«Игромания»
E-mail: igroman@online.ru

Телефон: (095) 279 1662
http://www.igromania.ru

Дизайн-макет
Центр Компьютерного
Дизайна «2 Крыла»

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ. Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.

Отпечатано в Эстонии. Тираж 23.000.

СОДЕРЖАНИЕ

ЖДЕМ ИГРУ 10

ИГРАЕМ 22

ЛОМАЕМ 99

КОДЫ ДЛЯ PC

КОДЫ ДЛЯ PLAYSTATION

ВООРУЖАЕМСЯ 106

ВАВИЛОН-5 114

РАЗНОЕ



В этом месяце на нашем CD-ROM вы найдете

Демоверсии следующих игр:

PANZER COMMANDER
Ultimation Inc. / SSI
Симулятор танка

NIGHTMARE CREATURES
Kalisto / Activision
3D action + fighting

NEOPHYTE: KOPLIO'S STORY
Alien Software Inc. / Alien Software Inc.
Adventure

ADDICTION PINBALL
Team17 / MicroProse
Пинбол

ULTIM@TE RACE PRO
Kalisto / MicroProse
Автогонки

SID MEIER'S GETTYSBURG!
Firaxis Games / Origin Systems
Real-time wargame

BURNOUT: CHAMPIONSHIP DRAG RACING
Bethesda Softworks / Bethesda Softworks
Автогонки

SIN
Ritual Entertainment / Activision
3D-action

KKnD 2: KROSSFIRE
Beam Software / Melbourne House
Real-time strategy

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS
Argonaut Software / Fox Interactive
3D платформер

MICROSOFT GOLF 1998 EDITION
Friendly Software / Microsoft
Имитатор гольфа

WORLD CUP 98
EA Sports / EA Sports
Симулятор футбола

ПОЛНАЯ ТРУБА
Никита / Никита
Квест

WARGAMES
MGM Interactive / MGM Interactive
Real-time strategy

NHL '98
EA Sports / EA Sports
Симулятор хоккея

LONGBOW 2
Jane's Combat Simulations / Origin Systems
Симулятор вертолета

а также патчи для вышедших игр и видеоролики игр, которые еще только готовятся к выходу

и еще полезные программы и утилиты, включая русские версии Netscape Communicator и MS Internet Explorer. Тесты, антивирусы, архиваторы. DirectX 6.0 для русской и паневропейской версий Windows 95

а кроме того WinAMP и все, что нужно и не очень нужно для работы с ним – скины и плагины. Программа для создания собственных файлов в формате MP3

и наконец, наш супербонус – полная версия потрясающего космического симулятора Battlecruiser 3000AD

Некоторое время назад компания Take 2, движимая жаждой быстрой наживы, выпустила игру Battlecruiser 3000 AD. К сожалению, ее автор, Дерек Смарт, не успел закончить работу, и на рынок игра вышла со множеством «багов». Естественно, все журналы и интернетовские сайты, посвященные компьютерным играм, поспешили похоронить «Крейсер». Однако Дерек Смарт, отдавший Battlecruiser восемь лет жизни, не пожелал смириться с создавшимся положением и пошел на неслыханный шаг. Он выкупил у Take 2 все права на свое детище и поместил доработанную и отлаженную игру на свой сайт для свободного скачивания. Свой поступок Смарт объяснил желанием дать игрокам возможность составить собственное мнение об его игре в таком виде, какой она должна была бы стать.
Сегодня и у вас есть возможность оценить Battlecruiser 3000 AD. Только помните – перед вами серьезный симулятор космического крейсера, а не аркада. Не садитесь за игру, пока не ознакомитесь со всей документацией!



НОВОСТИ ИЗ-ЗА ГРАНИЦЫ





Фальсификация финансовой отчетности в Cendant Software может привести к продаже таких фирм как Sierra и Blizzard

КРАХ CENDANT?

Почти молниеносно развиваются события, связанные с нашумевшим скандалом вокруг мега-корпорации Cendant Software, являющейся владельцем таких известных компаний как Sierra и Blizzard. Вкратце напомню ход событий. Итак, в конце июля представители корпорации объявили об уходе восьми человек из совета директоров, в том числе и Уолтера Форбса (Walter Forbes) с поста председателя. Не сумев скрыть причину ухода, руководство было вынуждено представить общественности всю подоплеку этого дела. Напомню, что Cendant Software была образована после слияния корпорации CUC International с другим гигантом под названием HFS Inc. Так вот, в ходе проверки деятельности компании выяснилось, что до момента слияния CUC International фальсифицировала практически 60 % своих доходов. Как заявил теперь уже бывший председатель Cendant Уолтер Форбс, в последнее время акционеры компании не имели ни малейшего представления о делах внутри корпорации. «Я ещё раз заявляю, что ничего не знал о фальсификации... В любом случае, мне кажется, что во имя интересов наших акционеров Cendant должна сменить руководство. Вот так действия небольшой группы людей (*представителей CUC International, ответственных за подлог – ред.*) могут повлиять на судьбу целой корпорации» – заявил Форбс. Затем последовало официальное разъяснение представителя корпорации Джима Фингерота (Jim Fingeroth), заверившего общественность, что на саму Cendant Software, а тем на более дочерние компании этот уход никак не повлияет.

Так и хочется вставить: «Как бы не так!» В середине августа стало известно, что руководство корпорации поручило ряду независимых компаний провести оценку и подготовить к продаже две крупнейшие «составляющие» Cendant – Sierra и Blizzard! Имя возможного покупателя пока неизвестно, но если судить о сумме сделки (а по некоторым данным стоимость обеих компаний составляет порядка двух миллиардов долларов), то, вероятно, покупателями могут стать разве что Electronic Arts, GT Interactive, Activision и Eidos. Впрочем, никто не исключает возможное вступление в борьбу еще одного участника, например, той же Microsoft или еще одной компании вроде CUC International.

Тем забавнее в свете последних событий прозвучала новость о том, что в середине июля была продана миллионная копия супер-хита StarCraft от Blizzard и связанное с ней заявление главного вице-президента по потребительским продуктам (senior vice president of consumer products) Cendant Software, поведавшего журналистам, что StarCraft является самой продаваемой игрой в истории Cendant Software и что она остается главным козырем Cendant на игровом рынке. А ведь все так хорошо начиналось...

ЕЩЁ ОДИН КРАХ

Похоже, что август все-таки станет последним рабочим месяцем для крупнейшей розничной сети в США по продаже компьютерных и видеоигр, Electronic Boutique. Никто не знает, будет ли существовать компания дальше под другим названием (кем-нибудь купленная) или закроется навсегда. Хотя существует мнение, что это всего лишь слухи и развалу крупнейшей розничной сети не суждено случиться. Скандалы преследуют Electronic Boutique уже давно. В начале августа произошел очередной конфликт с американскими представителями компании Nintendo, вызванный тем, что на прилавках магазинов появилась новая игра от Nintendo F-Zero X, предназначенная для продаж только на территории Японии. Затем провалилась затея Electronic Boutique по продаже японской модели готовящейся к выходу приставки Dreamcast от Sega (американские и европейские версии должны появиться лишь годом позже), так как представители Sega заявили, что Dreamcast вначале будет продаваться в Японии только в розницу и только в 5 000 магазинов, выбранных самой Sega, следовательно, ни о каком экспорте не может быть и речи. Здесь стоит отметить, что Electronic Boutique заработал свою популярность именно тем, что на его полках всегда появлялся эксклюзив, обычно даже не предназначенный для продаж за пределами страны-изготовителя. Например, именно эта компания начала первой на американском рынке торговлю японскими моделями приставок Sega Saturn, Sony PlayStation и Nintendo 64. Возможно, это нежелание Sega и Nintendo сотрудничать и повлекло финансовые неурядицы гиганта, которые даже привели к спешному выпуску пяти миллионов акций с номиналом в 14 долл. (которые стали сразу же медленно, но верно падать в цене) и огромной распродаже своей продукции просто по смехотворным ценам.

Что тут можно добавить? Скорее всего, все-таки наступил пресловутый кризис перепроизводства и в сфере компьютерных развлечений.

ПРЕМЬЕР-ЛИГА

Electronic Arts в очередной раз преподнесла урок и показала, как надо делать деньги. Недавно прошедший Чемпионат мира по футболу привел к тому, что полки магазинов были просто завалены компьютерными играми на эту тему. И это неудивительно, всем хотелось отломить кусочек пожирнее, играя на возросшем спросе на все, что связано с футболом. Но победителем, похоже, вышла именно Electronic Arts – ее последнее творение World Cup '98 прочно обосновался на верхушках хит-парадов. И произошло это не только благодаря отменной графике и играбельности, но и присутствию настоящих команд, игроков, стадионов и атрибутики чемпионата. Неудивительно, что EA пытается продлить лицензию FIFA, истекающую в этом году. Но то ли ради желания подстраховаться, то ли с целью привлечения новых поклонников Electronic Arts заключила соглашение с руководством британской футбольной ассоциации о лицензировании всего, что относиться к Премьер-лиге (The F.A. Premier League), высшему дивизиону футбольного чемпионата Англии. Благодаря этой лицензии, EA получает эксклюзивные права на издание игр, посвященных этой одной из самых популярных лиг мира. Первым продуктом, выходящим под этой символикой, станет футбольный менеджер The F.A. Premier League Football Manager '99. По заверениям представителей Electronic Arts, в игре будут отражены все особенности этого знаменитого чемпионата. Сама же игра должна появиться на полках магазинов уже этой осенью. Так же интересна ситуация, касающаяся предстоящей FIFA '99. После двух игр, посвященных прошедшему Чемпионату мира, серия должна вернуться в лоно клубного футбола. И даже если EA не успеет выпустить игру до конца этого года (а именно тогда истекает лицензия FIFA), то популярность игре все равно будет обеспечена, так как по пока не подтвержденным данным, руководство компании активно ведет переговоры с организаторами таких крупных чемпионатов, как лиги Италии, Германии, Франции и Испании. Что ж, будем надеяться, что игре такое количество лицензий пойдет только на пользу.

СЕТЕВОЙ UNREAL

Epic Megagames вкладывает вырученные на продаже Unreal деньги в улучшение последнего, что можно только приветствовать. Правильно оценив, в чем основная проблема «Нереального», ребята

из Epic приступили к серьезным улучшениям многопользовательской части этой потрясающей игры. Во-первых, Epic наняла на контрактной основе достаточно известного в узких кругах программиста Брэндона Рейнхарта (Brandon Reinhart) по прозвищу GreenMarine. Его основной обязанностью будет доведение до ума части клиент-сервер, создание аналога утилиты GameSpy (позволяющей в версии для Quake, учитывая массу параметров, найти подходящий сервер для сетевой игры), а так же создание дополнительных уровней для многопользовательской игры, SkaarjCorps.

Во-вторых, Mplayer, одна из крупнейших многопользовательских игровых сетей в Интернет, работает над версией сервера Unreal на основе одного из вариантов операционной системы Unix. Эта новость приятна тем, что благодаря этому сетевой Unreal станет намного стабильнее и быстрее, а количество Unreal-серверов по всему миру значительно увеличиться.

LONG LIVE GOLGOTHA

Вполне возможно, что у игроманов уже нет шанса увидеть законченную версию долгожданной Golgotha. Компания Crack Dot Com, на счету которой пока только одна игра, аркадная «стрелялка» Abuse, последнее время испытывает сильнейшие финансовые трудности. После разрыва контракта с Origin Systems дела у компании пошли совсем плохо. Так что последнее событие, произошедшее в недрах Crack Dot Com, кроме как криком отчаяния и не назовешь. Представители компании разместили на своем сайте информацию о том, что они готовы продать компакт диск с текстурами, созданными программистами CDC. Купить его может всякий желающий, но вряд ли он будет полезен кому-то кроме разработчиков. На всякий случай публикую адресок, по которому можно заказать данный компакт – textures@crack.com, вдруг пригодится?

TRINITY ВСЕ-ТАКИ СУЖДЕНО ПОЯВИТЬСЯ

Джон Кармак (John Carmack) любить делать сенсационные заявления и ставить общественность в тупик. Не так давно шокировав публику отказом iD Software создавать продолжение Quake II и вести разработку Trinity, он на недавно прошедшем турнире CPL (Cyberathlete Professional League) приоткрыл завесу тайны над свои новым проектом, который теперь получил название Quake III: Arena. Игра будет заметно улучшена графически – появятся карты смещения, интерполяция текстур, зеркальные отражения. Но главное – Arena будет оптимизирована для сетевых сражений. Игрок сможет производить независимые движения торса и головы, смена оружия будет происходить мгновенно, наконец-то в игру будет включена возможность голосовых переговоров, заметным улучшениям подвергнется система защиты от взлома. Кармак также заявил, что если этот эксперимент удастся, то, возможно, последуют и другие издания чисто сетевых игр или возможное переиздания в таком виде старых хитов (вот здорово было бы в Wolf'a, да под 3Dfx, да по сети!).

Но на порядок более интересным выглядит коментарий Кармака о том, что iD Software не прекращала работы над движком Trinity и прекращать не собирается. Что ж, похоже, Epic со своим Unreal их действительно задел.

WRESTLEMANIA

Electronic Arts вновь «показывает зубы», продолжая скупать перспективных разработчиков. На этот раз EA вложила деньги в Kodiak Interactive Software Studios, образованную Джорджем Метосом (George Metos), бывшим президентом Sculptured Software. Команда, состоящая также из бывших сотрудников Sculptured Software, подобралась вполне профессиональная, двадцать человек из Kodiak работали ранее над такими известными проектами, как Mortal Kombat, WWF Wrestling, Super Star Wars, Red Baron, NHL Stanley Cup и Doom. Первыми играми вновь образованной компании, выпущенными под эгидой EA, станут два продукта на основе лицензии World Championship Wrestling.

ОХОТНИЧИЙ СЕЗОН

Неожиданное открытие этого года, игра компании WizardWorks, симулятор охоты Deer Hunter, стала одним из самых продаваемых продуктов сезона. По крайней мере, в США, где она уступала в чартах бестселлеров только StarCraft и Unreal. Можно долго спорить о достоинствах и недостатках данного проекта, но факт налицо – игра пользуется безумной популярностью. И неудивительно, что посторонние компании пытаются как можно быстрее пробиться в этот сектор рынка, так удачно открытый WizardWorks. Так, компания Sierra Sports анонсировала выпуск в ноябре очередного «подарка охотникам» – симулятор Trophy Buck. Обещается несколько 3D-арен для охоты, реальные траектории полета пули, огромное количество различного оружия и т. п. Веселее то, что третьим игроком в этой сфере рынка стала Interplay, выпустившая свою версию игры, сделанную на основе прошлогоднего продукта в жанре 3D Action Redneck Rampage. Называется этот симулятор Redneck Deer Hunting, а разработкой его занималась команда Xatrix Entertainment. Трехмерное окружение (насколько позволяет старенький «движок» Build) позволяет игрокам пройтись по лесу, поплавать по озеру и реке и побродить в заснеженных горных долинах. Из оружия есть дробовик, арбалет, винтовка с оптическим прицелом и старый добрый Магнум. Да, и не забывайте, что действие происходит во вселенной Redneck Rampage, так что море шуток и откровенных приколов на тему обеспечено. Главное, чтобы не было кроликов-убийц...

КУПИ СЕБЕ НЕМНОГО ON-LINE'A

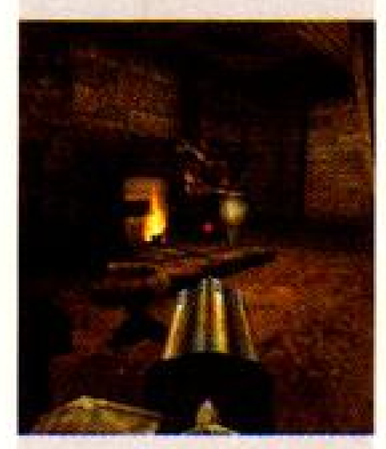


Интересная информация пришла от представителей корпорации Air Age Co., являющейся владельцем известнейшего игрового сайта Online Games Review. Один из самых популярных среди игроманов всего мира сайт выставлен на продажу, и приобрести его может любой, кто в состоянии заплатить соответствующую сумму (по слухам, несколько миллионов). Забавно (другого слова не подберешь) здесь то, что руководство сайта постоянно заявляло о своей независимости и говорило, что они сотрудничают с Air Age Co. только ради того, чтобы просто не испытывать проблем с деньгами, т. е. чтобы не «продать себя первому, кто предложит большую сумму». Забавно, право слово.

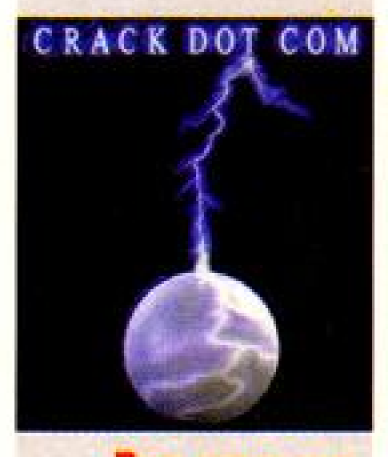
«ПЕРЕДРЯГИ» SONY

Все больше и больше проблем возникает в последнее время у этого японского гиганта. В основном они связаны со снижением продаж PlayStation и возникающими разногласиями в стане разработчиков и внутренних студий самой Sony, отказывающихся работать под эгидой этой компании. Первым из таких бунтовщиков стала Psygnosis, приобретенная Sony несколько лет назад с целью создания хитовых игр для раскрутки своей еще тогда новой PlayStation. Такая команда как Psygnosis была просто необходима Sony для разработки автосимуляторов, от отсутствия которых приставка явно страдала (тем более, что их было в избытке у бли-

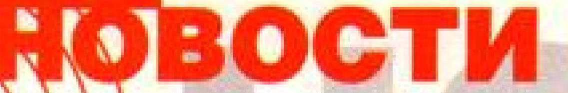




Реальный мультиплейер для нереальной игры



Все меньше шансов увидеть Golgotha



жайшего конкурента Sony, Sega Saturn, которые в большей степени являлись эксклюзивными для последней, так как производились во внутренних студиях Sega). Но похоже, что времена расцвета PlayStaion постепенно проходят, и Sony уделяет все меньше внимания своему когда-то передовому разработчику. И, что вполне логично, Psygnosis в последнее время явно испытывала некоторое недовольство своим положением и начала активно выражать это, занимаясь разработкой игр для других платформ. На некоторое время ситуация, казалось, вернулась в русло, и все остались довольны, но, по всей видимости, на самом деле это абсолютно не так. Неудивительно, что Sony изъявила желание избавиться от своего бывшего лидера. Вполне понятно и желание компании обернуть эту потерю выгодой для себя и своего любимого детища, PlayStation. Что она и сделала, заключив предварительное соглашение со своим другим давним партнером, Eidos Interactive. Судя по имеющейся у нас информации, условия сделки таковы: Eidos покупает у Sony Psygnosis, расплачиваясь при этом частью своих собственных акций (около 20 %). Таким образом, от сделки, казалось бы, выигрывают все: Sony может получить акции Eidos, следовательно, увеличивает свои прибыли и влияние, сама Eidos получает в свое владение известного разработчика, на счету у которого не один хит, а Psygnosis наконец-то избавляется от Sony. Но это только на первый взгляд. Скорее всего, учитывая давние партнерские отношения Sony и Eidos, Psygnosis и при переходе к последней заставят все так же делать эксклюзивные игры только для PlayStation.

Роль Лары в фильме, который будет снят по мотивам Tomb Raider, будет исполнять Деми Мур, а не Лиз Харли, как предполагалось ранее

Вторая линия «плохих новостей» связана со снижением уровня продаж. За первый квартал доходы компании на этом секторе рынка сократились на пять процентов и продолжают падать. В первую очередь это вызвано тем, что PlayStation постепенно перестает приносить гигантские доходы. Официальные лица считают, что японский рынок полностью затоварен и темп производства приставок для этого сегмента должны быть снижен. В то же время поставки приставки в Европу, напротив, увеличились на 500 тыс. долл. И рост продаж постепенно переходит в «третьи страны». К тому же Nintendo 64 начинает обходить PlayStation по продажам в США и Европе. Также над детищем Sony нависла тень другого монстра, будущего творения Sega Dreamcast. Учитывая очень сильные позиции Sega в Японии (где количество владельцев Saturn даже превосходит армию приверженцев PlayStation) и уверенность в том, что Sega вряд ли наступит на те же грабли дважды, то есть проведет более грамотную компанию по раскрутке своего продукта в США и Европе, Sony может всерьез опасаться своего лидерства и уже сейчас готовить планы по PlayStation 2. Только вот представители Sony заявили, что PlayStation 2 не увидит свет до начала 2000 г. Не пора ли изменить планы?

РЕАЛЬНАЯ ВИРТУАЛЬНОСТЬ

Корпорация Microsoft может записывать в свой актив еще одну крупную победу. Не так давно было подписано лицензионное соглашение с компанией Jeppesen, создателем гигантской навигационной сети для обеспечения функционирования аэропортов и самолетов по всему миру. Благодаря лицензии Jeppesen серия Microsoft Flight Simulator получит в свое распоряжение огромную информационную базу компании, что позволит воссоздать абсолютно реальные копии десяти тысяч аэропортов и 32 тысяч взлетно-посадочных полос. Прекрасная новость для фанатов.

БОЛЬШОЙ ЭКРАН

Все больше и больше фильмов берут за основу сюжет компьютерных игр. Правда, ничего хорошего из этого пока не вышло (все появившиеся картины, мягко скажу, на любителя), тем не менее фанаты игр с нетерпением ждут следующих проектов. В августе появилась новая информация, касающаяся двух из них. Первой новостью (скорее, слухом) стало известие о том, что роль Лары в фильме, который будет снят по мотивам Tomb Raider, будет исполнять Деми Мур, а не Лиз Харли, как предполагалось ранее.

Так же было обнародовано несколько роликов из художественного кинофильма Wing Commander. И представленные отрывки весьма неплохи. Жаль лишь то, что выход картины отложен с декабря текущего года на март следующего.

ПРОБЛЕМЫ С «ДЕМКАМИ»

Именно такие проблемы возникли недавно у Electronic Arts, крупнейшего издателя компьютерной развлекательной продукции. Точнее, проблемы возникли не у них, а у тех, кто в первых числах августа скачал совершенно свежие демоверсии двух готовящихся к выходу потенциальных хитов компании, Need for Speed III и Motoracer II. На следующий день после появления «демок» в сети руководство компании обратилось ко всем игровым сайтам и компьютерным журналам с просьбой немедленно убрать эти демоверсии и прекратить их дальнейшее распространение. Как следует из заявления компании, все эти программы являются абсолютно неофициальными и никакого отношения к деятельности Electronic Arts просто не имеют. А нормальные демоверсии Need for Speed III и Motoracer II должны появиться в сети к моменту поступления этого номера в продажу. Надеемся, что так оно и произойдет, и уже в следующем номере вы сможете найти их на нашем компакте.



C&C 3D

Команда разработчиков из Westwood Studios решила, что именно этого не хватает поклонникам серии для полного счастья, и собирается создать на основе всенародно любимой стратегии 3D-action с видом от первого лица. Названия будущей игры – Command & Conquer: Commando. Пока еще не известно, за какую из воюющих сторон мы будем играть (предположительно, это будет GDI). Ничего также не известно о противнике, о вооружении и предыстории игры. Высказываются лишь предположения, что она будет использовать полностью трехмерный «движок» от готовящейся Lands of Lore 3. Ну а пока Westwood Studios объявила, что два известнейших актера, Джеймс Эрл Джонс (James Url Jones) (Star Wars, Hunt for Red October) и Майкл Бьен (Michael Bien) (The Terminator, The Rock, Aliens, The Abyss), приняли участие в сьемках видеороликов к игре Command & Conquer: Tiberian Sun, продолжению классической стратегии в реальном времени.

CIVILIZATION: TRANSFORMERS VS. X-COM: MONOPOLY

Именно эти два лозунга украшали заглавные страницы большинства игровых и новостных сайтов. Еще бы, была продана сама Microprose, еще недавно казавшаяся большинству игроманов чем-то незыблемым и нерушимым. Видно, что те трудности, о которых сообщалось в прошлом номере, не прошли для компании даром. А



«странность» заглавия объясняется тем, что приобрела бывшего гиганта корпорация Hasbro Interactive, владеющая правами на настольную игру «Монополия» и серию игрушек-трансформеров. С недавних пор компания сильно заинтересовалась рынком компьютерных игр и, помимо непрекращающейся эксплуатации темы «Монополии», выпустила уже несколько абсолютно отличных от последней игр. Правда, ни одна из них не оказалась в достаточной степени удачной. Может быть, с новыми приобретениями Hasbro повезет больше. Помимо покупки Microprose, корпорация стала также владельцем Avalon Hill, крупного производителя настольных и компьютерных стратегических игр, отдав за эту компанию ее бывшему владельцу, Monarch Avalon, сумму в 6 млн. долл. Это сообщение сильно потрясло не только акционеров, но и работников компании. Зачем Hasbro понадобилась еще и Avalon Hill, можно только гадать. Официальная версия – из-за компьютерного отдела – вряд ли поможет прояснить ситуацию, так как он является в компании не главным. Вот уже более 30 лет Avalon Hill производит настольные игры, многие из которых послужили прототипами к современным компьютерным стратегиям. На счету Avalon Hill такая классика, как 1830, Advanced Squad Leader, Afrika Corps, Civilization, Diplomacy, History of the World, Tac Air, Third Reich и Wooden Ships & Iron Men. По мнению аналитиков, продажа Avalon Hill – довольно странное решение Monarch Avalon, так как в 1997 г. именно игровое отделение принесло корпорации 40 % всей прибыли.

ВОЗРОЖДЕНИЯ APPLE

Совсем недавно казалось, что все основные разработчики забросили эту замечательную платформу и игры на Macintosh канули в Лету, окончательно оставив этот рынок за бизнес-приложениями и графическими пакетами. Но вот компания Westlake объявила о том, что закончила портирование Unreal на платформу Macintosh, а в самое ближайшее время завершает работу над Tomb Raider 2 в версии для Mac. Если дела у компании пойдут успешно, а Apple все-таки выпустит обещанную серию сверхдешевых PowerPC, то вполне возможно возрождение Mac в качестве платформы для компьютерных игр.

И ВНОВЬ ХАКЕРЫ

Взлому подвергся онлайновый авиасимулятор Fighter Ace, издаваемый компанией Microsoft. В основном были нарушены системы вооружения и контроля скорости. Так, появилось огромное количество просто летающих крепостей, которые мало того, что развивали сверхзвуковую скорость (время действия игры – Вторая мировая!), так еще были абсолютно неуязвимы, а сами сбивали противников с одного выстрела. Microsoft пообещала как можно быстрее со всем этим разобраться и выпустить соответствующий патч, а пока предлагает всем, кто в бою встретит такие самолеты, «записывать сражение с помощью встроенной в игру программы для создания роликов и присылать отснятые материалы разработчикам в целях обнаружения этих несознательных личностей и полного отстранения их от сетевого сообщества».

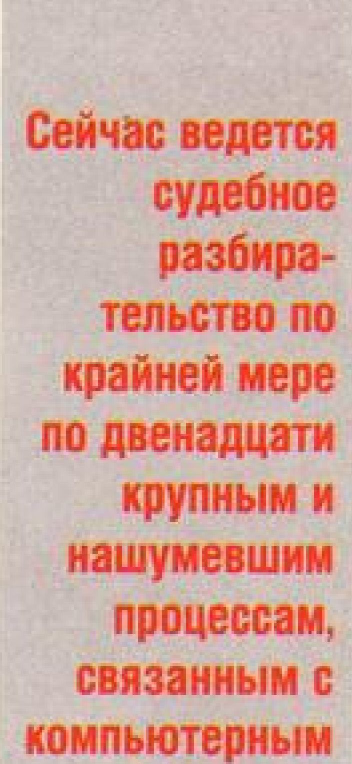
«...AND JUSTICE FOR ALL!» – 33 1/3

Похоже, что мне скоро придется отводить под раздел новостей, посвященных разнообразным судебным процессам, целую колонку с отдельным заглавием. Слишком уж часто в последнее время стали происходит подобные события. Сейчас, если меня не подводит память, ведется судебное разбирательство по крайней мере по двенадцати крупным и нашумевшим процессам, связанным с компьютерным бизнесом. Свою лепту в это дело внесла и компания 3Dlabs, обратившись с иском в Верховный суд штата Калифорния на крупного производителя видеоплат STB Systems, обвинив последнюю в нарушении условий контракта о купле-продаже чипсетов. В соответствии с заявлением, STB задолжала 3Dlabs 1,22 млн. долл. Плюс к этому 3Dlabs собирается представить доказательства множества мелких нарушений контракта. Сейчас всех волнуют лишь два вопроса: чем закончится этот процесс и что стоит за «нежеланием» STB платить по счетам?

ОТКРЫТОЕ ПИСЬМО ЛОРДА БРИТИША

После прошедшей в Атланте выставке E3 у многих поклонников Ultima возникло много вопросов о судьбе последней игры из этой серии. Большинство сходились во мнении, что Ultima все меньше становится похожей на ролевую игру и все больше пытается заполучить лавры некой девушки по имени Лара. Слишком уж похожа становиться последняя часть Ultima на Tomb Raider. Чтобы снять напряжение и хоть както успокоить ситуацию, общественности был представлен документ, носящий довольно нетривиальное название «Обращение к преданным друзьям и гражданам Британии», написанное самим Лордом Бритишем, главой королевской семьи, а по совместительству Ричардом Герриотом (Richard Garriott), генеральным директором проекта и Origin Systems. В письме разъясняется ситуация вокруг UA и разглашаются некоторые подробности по поводу того, что же из себя будет представлять игра. Похоже, что Origin всерьез прислушалась к поклонникам серии и вернула в UA несколько отмененных ранее деталей. Так, например, камера в игре все-таки будет не фиксированной, а свободно вращающейся, inventory обязательно будет, с предметами можно совершать любые действия (вроде классической возможности выпекать хлеб при помощи муки и воды), сражения не превратятся в банальный action, а бегать и прыгать придется даже меньше, чем в предыдущей части. Но, что самое главное, игра все-таки позиционируется как ролевая! Хотелось бы верить...





Сейчас ведется судебное разбирательство по крайней мере по двенадцати крупным и нашумевшим процессам, связанным с компьютерным бизнесом

ФИНАНСЫ И СТАТИСТИКА

Специально для любителей статистики и тех, кому просто интересно заглянуть в чужой карман, будет интересна информация о финансовом состоянии крупнейших компаний, подводящих итоги своей деятельности за 1997–98 финансовый год, закончившийся 30 июня.

***

Так, например, доходы компании 3DO составили 9,5 млн. долл., что превышает доходы в этой сфере за предыдущий финансовый год, составивший тогда «скромную» сумму в 2,3 млн. долл. В основном это заслуга двух хитов, долгое время не покидавших рейтинг бестселлеров – Army Men и Might & Magic VI. Чистая прибыль компании составила 2,6 млн. долл., а свободные активы составляют 26,2 млн. долл. Экспертами прогнозируется дальнейший рост доходов компании, связанный с предстоящим выходом Heroes of Might & Magic III и Might & Magic VII. В тоже время интересно заявление 3DO о том, что компания не собирается поддерживать Dreamcast, новую игровую платформу от компании Sega. Официальная версия объясняет это тем, что Dreamcast нацелен не на тот сегмент рынка, для которого предназначены игры 3DO. Но многие информационные агентства не прошли мимо этого события, объясняя поступок 3DO элементарной ревно-

стью по отношению к будущему монстру от Sega, так как другой приставке, которой тоже пророчили лавры «платформы будущего», M2 от самой 3DO, так и не суждено было появиться на свет.

***

Infogrames Entertainment Group тоже объявила, что доходы компании за 1997–98 финансовый год более чем в два раза превысили доходы за предыдущий год и составляют весьма впечатляющую сумму в 233 млн. долл., улучшающую прошлогодний результат на 111 %. «Высокий уровень роста нашей компании – это прямой ре-



зультат стремления Infogrames удовлетворять потребности игроманов... в любых жанрах. Свои лидирующие позиции на этом рынке мы постоянно поддерживаем, выпуская все новые хиты», – заявил Бруно Боннелл (Bruno Bonnell), председатель совета директоров (chairman) Infogrames Entertainment Group.

***

А вот Creative Technology Ltd. свои результаты вряд ли очень порадовали. Вроде бы доходы компании составили 1,234 млрд. долл. против 1,233 млрд. долл. в прошлом году. Однако прибыль в четвертом квартале составила всего лишь 13,3 млн. долл. против результата в 44,4 млн. долл. за аналогичный период прошлого года. А ведь именно на четвертый квартал прошедшего финансового года пришелся бум продаж на новейшие акселераторы на базе чипсета 3Dfx Voodoo 2. Еще месяц назад компания надеялась на извлечение прибыли именно в этом секторе рынка, так что результат можно назвать даже удручающим.

***

Тем временем другой гигант, Activision, огласила финансовые результаты своей деятельности в первом квартале 1998 года. Как и предполагалось, доходы компании увеличились практически вдвое, на 96 %, и составили 51,88 млн. долл. против прошлогоднего результата в 26,51 млн. долл. Похоже, сказывается популярность Quake II. Но, несмотря на огромные прибыли, компания по-прежнему несет убытки в размере 0,19 долл. с акции. Правда, их нельзя сравнить с прошлогодними, составившими 0,29 долл. с акции.

Недавно созданная команда привлекла внимание со стороны прессы не только громким именем своего основателя, оставившего на днях GT Interactive, а, скорее, тем, что в ее состав вошли 10 теперь уже бывших сотрудников Blizzard Entertainment



Все крупные современные состояния нажиты... кровавым путем

ПЕРЕХОДЫ И НАЗНАЧЕНИЯ

Интересные факты связаны с образованием новой команды разработчиков под названием Fugitive. Компания была основана бывшим директором по разработке продуктов (director of product development) action-отделения в GT Interactive, а по совместительству – управляющим продюсером (executive producer) Unreal, Грэгом Уильямсом (Greg Williams). Совсем недавно созданная команда привлекла внимание со стороны прессы не только громким именем своего основателя, оставившего на днях GT Interactive, а, скорее, тем, что в ее состав вошли 10 теперь уже бывших сотрудников Blizzard Entertainment. Среди покинувших компанию есть и такие известные люди, как Джеймс Финни (James Phinney), продюсер и дизайнер StarCraft. Хотя, как заявил Майк Морхейм (Mike Morhaime), президент Blizzard, уход ведущих сотрудников никак не повлияет на готовящиеся к выпуску игры, разве что может сказаться на дате выхода Warcraft II Platinum, очередной версии классической стратегии, на этот раз с возможностью играть через battle.net. Хотелось бы верить, что так оно и будет. А недавно образованная и полная амбиций Fugitive занята другой насущной проблемой – поиском. И похоже, что им станет все та же GT Interactive. Видно, Уильямс сохранил дружеские отношения со своим бывшим работодателем.

***

Поступила новая информация, касающаяся ухода Майка Лескоута (Mike Lescault) с поста директора по развитию бизнеса (business development) компании Papyrus, подразделения Sierra Sports. Имя Papyrus известно всем любителям автосимуляторов, ведь за плечами этой команды легендарные NASCAR Racing и Indycar Racing. Свой уход Лескоут и еще трое других разработчиков прокомментировали тем, что в последнее время компания стала испытывать все возрастающие давление со стороны Sierra. По мнению Лескоута, Sierra Sports просто хочет превратить Papyrus в свою внутреннюю студию, а команда хочет, чтобы ей позволили развиваться самостоятельно. Интересно, что компанию покинули люди, не принимавшие непосредственное участие в процессе разработки, а занимавшиеся всей деловыми связями, необходимыми для стабильной работы. Как прокомментировали этот шаг представители Sierra, увольнения могут сказаться на сроках выхода NASCAR 3, но на Grand Prix Legends они уже никак не повлияют.

***

Приоткрылась завеса тайны над причиной задержки долгожданного трехмерного боевика Sin от Ritual Entertainment и Activision, дата выхода которого была перенесена с конца августа на начало октября. Как оказалось, компанию Ritual Entertainment покинул Майк Вордвел (Mike Wardwell), работавший в проекте Sin над дизайном уровней. Результаты его деятельности можно увидеть в демоверсии – уровни, присутствующие в демоверсии, по большей части его рук дело. Сейчас Вордвел, как и любой нормальный дизайнер, покинувший родную компанию, собирается организовать свою студию, ни название, ни профиль деятельности которой пока еще не определены.

***

Крис Тэйлор (Chris Taylor), знаменитый дизайнер Total Annihilation, оставивший свой пост в компании Cavedog ради создания студии Gas Powered Games, довольно быстро нашел для своей команды нового издателя. Им стала вездесущая корпорация Microsoft, скупающая разработчиков одного за другим. Но, как заверили общественность представители компании, не стоит опасаться того, что Gas Powered Games превратиться во внутреннюю студии корпорации, речь идет только о подписании издательского соглашения, ни в коей мере не ограничивающего свободу компании. Первой продуктом Gas Powered Games, который выпустит Microsoft, станет ролевая игра, название которой еще пока не определено.

АНОНСЫ

В самое ближайшее время должна выйти в свет вторая часть знаменитой игры BattleCruiser 3000 A.D. от Дерека Смарта (Derek Smart), издателем которой станет компания Interplay Productions. Игроманам остается только дождаться октября, а пока можно поиграть в первую часть игры, полную версию которой можно найти на нашем компакт-диске.

***

От представительства Accolade поступила новая информация, касающаяся долгожданного автосимулятора Test Drive 5. В игре будет представлено 28 лицензированных машин и 17 трасс во всех концах света, включая Нью-Йорк, Токио и даже Москву. Как всегда, поддерживаются 3D-ускорители, причем разработчики, что вполне логично, отдают предпочтение 3Dfx Voodoo 2. Порулить на улицах родного города игроманы смогут уже в конце сентября.

***

Сложно оценивать, был ли вид сверху идеальным решением для DMA Design, когда они создавали

гениальную Grand Theft Auto. Споры об этом не утихают до сих пор. А вот сами ребята из DMA решили, что пора перенести свой несомненный хит в полное 3D. Так и появилась идея создать Grand Theft Auto: Repeat Offender. Правда, об игре пока известно лишь то, что она будет использовать вид от первого лица и появится в свет лишь в 1999 г.

***

Все меньше и меньше остается времени до выхода проекта Messiah от знаменитой Shiny, позиционируемого как самая красивая игра, способная затмить даже Unreal. Вполне возможно, учитывая то умопомрачительное количество полигонов в расчете на один персонаж. А убедиться в этом мы, по всей видимости, сможем уже третьего ноября сего года: именно на этот день намечен финальный релиз игры.

***

Последнее время на рынке стало все больше появлятся разнообразных мотосимуляторов. Судите сами: Motoracer 1 и 2, Redline Racer, Motocross Madness, Castrol Honda Superbike World Champions и пр. В гонку за лидером (интересно, а кто же здесь все-таки лидер?) вступила и MicroProse, заполучив права на создание компьютерной игры, посвященной самому популярному моточемпионату FIM Road Racing World Championship GP в «королевском классе» 500 «кубиков». В игре, создаваемой на основе этих соревнований, будут представлены все 15 трасс, а также все действующие команды и гонщики.

***

Компания Dynamix анонсировала выход новой версии своего знаменитого симулятора Red Baron 3D, надеясь тем самым несколько укрепить позиции серии и позволить игрокам забыть относительный провал предыдущей части. Третья игра из серии будет изначально поддерживать 3D-ускорители и многопользовательские сражения. Игроки смогут полетать на четырех десятках различных самолетов, полностью соответствующих реальным прототипам, оснащенных реальным вооружением времен Первой мировой.

***

NovaLogic собирается в самом ближайшем времени выпустить не только два очередных авиасимулятора, F-16 Viper и MiG 29 Fulcrum, но и нечто принципиально новое, «шпионскую стрелялку» Delta Force, продолжающую славные традиции темы, поднятой Spec Ops и Rainbow Six. Как и в этих играх, вам предстоит, управляя отрядом бойцов спецподразделения, защитить свою родину (в данном случае, США) от нападок «врагов нации». Как всегда, предстоят как и местные разборки с террористами, так и глобальные сражения с небольшими армиями старика Садама.

***

Похоже, лавры серии MechWarrior не дают кому-то спокойно спать. Вот и Accolade собирается выпустить новую игру на тему сражений огромных боевых машин. Проект носит название Slave Zero, и от других подобных 3D-стрелялок и симуляторов его отличает то, что действия игры проходят в огромном городе, который живет по своим собственным законам. По улицам мегаполиса ходят люди, ездят машины, летают вертолеты, шастают роботы противника... Игра выйдет весной 1999 года, но уже сейчас требует что-нибудь не ниже Pentium 200 и 3D-акселератора.

***

Наверняка игроманов должно порадовать сообщение, что работы над второй частью трехмерной стратегии в реальном времени Uprising идут полным ходом и игра, судя по представленным скрин-шотам, должна «перекрыть» все существующие на сегодняшний день разработки в данном направлении, кроме, пожалуй, BattleZone II.

***

Gremlin Interactive собирается порадовать любителей коллективных компьютерных развлечений новой игрой под названием Hogs of War. По сути, проект представляет собой своеобразный вариант знаменитых Worms (или древнюю Scorched Earth – кому как нравится), только полностью трехмерных. Правда, вместо всенародно любимых червячков в качестве солдат будут выступать свиньи. Со всеми вытекающими отсюда последствиями.

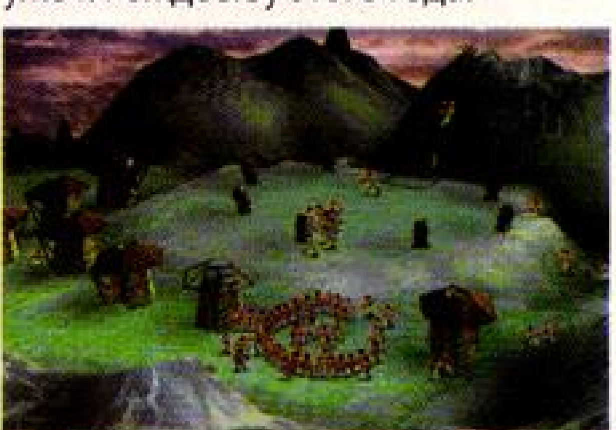
РОССИЙСКИЕ НОВОСТИ

«БУКА»: И ГРЯНУЛ «ШТОРМ»

Компания «Бука» собирается в самое ближайшее время представить сразу три крупных и ожидаемых проекта. В середине сентября должен появиться долгожданный квест «Петька и Василий Иванович спасают галактику», рассматриваемый многими специалистами как лучшая игра в жанре мультипликационных юмористических приключений. Вторым проектом, намеченным на ноябрь, будет продолжение одной из первых удачных российских игр, «леталка» «Русская Рулетка 2». Качественный трехмерный «движок» уже готов, на данный момент идет обычная работа по созданию уровней и отладке игрового процесса. Игрокам представится возможность посидеть за штурвалом любого из средств передвижения, доступного вам или противнику, причем процесс прохождения будет нелинейным: играющий сам вправе решать, как действовать, с кем воевать, кому оказывать помощь. Но больший интерес представляет третий проект, заявленный к выходу в декабре. Речь идет об игре «Шторм», создаваемом компанией «Мадия» симуляторе фантастических летательных аппаратов. Причем продукт отличает не только качественный трехмерный «движок», но и так называемая динамическая кампания, позволяющая игроку непосредственно влиять на ход событий и выбирать точку и способ атаки. То есть в вашем распоряжении окажутся вооруженные силы выбранной вами стороны, и только вы будете решать, на какую территорию нападать и какую защищать, где разместить свои войска и как обеспечить тылы. С нетерпением ждем.

ОЧЕРЕДНЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

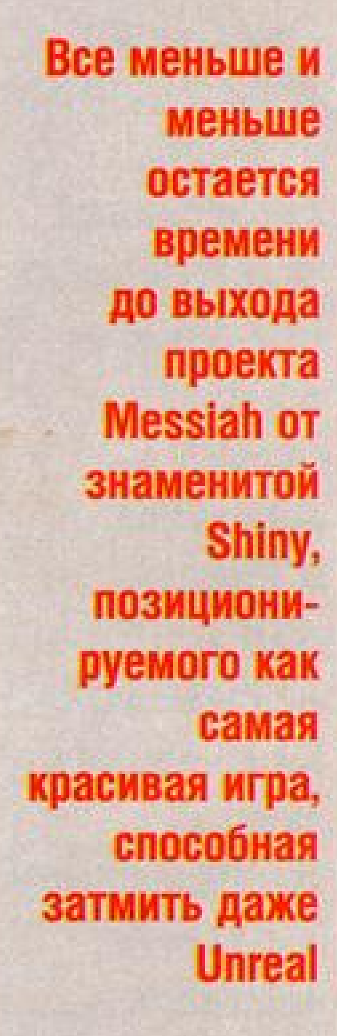
Продолжая свою серию частично локализованных проектов, компания Soft Club представила следующие игры: стратегию Commandos от Eidos Interactive, аркаду с элементами стратегии Army Men от 3DO, вертолетный симулятор Team Apache от Mindscape Entertainment и трехмерную бродилку Deathtrap Dungeon от компании Eidos. Также представители компании сообщили, что работы по полной локализации долгожданного Populous: In the Beginning (бывший Populous 3), создаваемый в недрах компании Bullfrog под неусыпным руководством Electronic Arts, продвигаются весьма успешно, так что, если не случится ничего экстраординарного, игра выйдет в свет в срок, т. е. уже к Рождеству этого года.



А компания «Дока» должна выпустить в сентябре два своих полностью локализованных проекта: компьютерный вариант шахмат «Шахматные баталии. Черное и Белое» и приключенческую игру от компании UbiSoft «Паута и бог льда».

АПОКАЛИПСИС СЕГОДНЯ

Компания Electrotech утвердила официальные даты выхода двух своих новых проектов. «Евразия: Апокалипсис» появится 25 ноября этого года, а стратегическая игра «Бестиарий» выйдет 25 декабря.



Редактор Дмитрий Бурковский

При подготовке раздела были использованы материалы информационного агентства «Galaxy Press»

Справедливости ради необходимо отметить, что в отличие от большинства стратегических игр, захватывающих период окончания II Мировой войны, 101 основывается не на приукрашенной американскими средствами массовой информации версии происходивших в ту пору событий, а на исторически верной



101: THE 101ST AIRBORNE IN NORMANDY

Разработчик	**Empire Interactive**
Издатель	**Empire Interactive**
Выход	**сентябрь 1998 г.**
Жанр	**походовая стратегия**

Несколько лет назад весь западный мир праздновал пятидесятилетие великолепной театральной высадки англо-американских экспедиционных сил в Нормандии (июнь 1944 года), а годом позже и «честно» заслуженную победу над нацистской Германией. Такие исторические события просто не могли не отразиться на игровой индустрии, поэтому полки магазинов прогибались под весом хороших и не очень продуктов на тему Второй мировой войны. В конце концов, бизнес есть бизнес, и ребятам просто-таки необходимо было заработать несколько баксов на истории, дабы ратный труд их дедов не пропал даром. На сегодняшний день, кажется, военная мания уже прошла, и геймейкеры возвращаются к этой теме уже осознанно, пытаясь подарить игроманам действительно хорошие игры. Примером могут служить недавние Soldiers at War от SSI и Commandos: Behind Enemy Lines от Eidos Interactive. А вот теперь, будем надеяться, и The 101st Airborne in Normandy от Empire Interactive.

Справедливости ради необходимо отметить, что в отличие от большинства стратегических игр, захватывающих этот специфический период истории, 101 (давайте будем называть этот не родившийся шедевр покороче) основывается не на приукрашенной (мягко говоря) американскими средствами массовой информации версии происходивших в ту пору событий, а на канонической, исторически верной. Хотя повествовать нам будут все равно об американском спецназе – первых воинах, ступивших на северо-западное побережье Франции, задачей которых было проложить дорогу неповоротливой пехоте и тяжелой технике. Поучаствовать в тех событиях действительно будет интересно, если, конечно, авторы не лукавили насчет исторической точности.



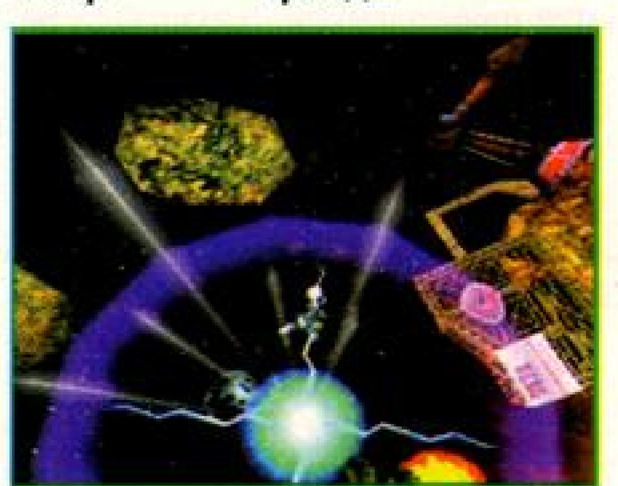
101 начинается где-то на нейтральной территории (пока разработчики не оговаривают, где именно). Это место представляет собой что-то вроде базы, где играющий сможет основательно подготовиться к выполнению будущего задания. А именно: выбрать самых достойных, на его усмотрение, бойцов, соответственно экипировать и вооружить их всем доступным вооружением и снаряжением, точно соответствующим историческому. Эта процедура сделана намного подробней, чем, например, в Soldiers at War, а солдаты выглядят настолько реально, что кажутся срисованными с живых людей. Но это все цветочки. Если выбрать такого воина, вы узнаете все о его способностях в потоке чистейшего оцифрованного спича. Естественно, что для выполнения конкретной миссии необходимо выбирать конкретных специалистов. Например, чтобы захватить языка, вам понадобится человек, в совершенстве владеющий немецким, а чтобы уничтожить стратегически важный объект… Итак, вы подобрали себе достойную команду? Тогда – вперед, на оружейный склад. И снова высочайший уровень детализации при выборе пистолетов, пулеметов, гранат и другого огнестрельного железа. А если вы затрудняетесь, нажмите кнопку, и компьютер увешает спецназовцев стандартной экипировкой. Дальше получаем задание (захват объекта, диверсия или что-нибудь в этом роде), погружаемся в самолет с парашютами за спиной. Вот и красная лампочка замигала – группа над местом выброски, первый пошел…

Походовую структуру боя можно сравнить с той, которая была применена в Jagged Alliance. Ну а фактически, любой геймер, знакомый с такой системой, будет чувствовать себя в своей тарелке. Каждый солдат в 101 может идти, бежать, ползти, нырять, прятаться, вставать, приседать, стрелять и, наконец, рубиться в рукопашной схватке.

Остается сказать, что выпуск игры должен совпасть с выходом на экраны нового фильма Стивена Спилберга Saving Private Ryan, вещающего о событиях того «рокового», как оказалось, для нацистской Германии дня 6 июня. Так что исторический интерес к 101 гарантирован. Итак, нас ждут 9 компаний по 42 карты в каждой плюс 238 отдельных карт, 82 уникальных бойца, 1 400 кадров анимации, употребленных на оживление солдат, точная топография сельской местности Нормандии, а также возможность игры по модему, локальной сети или через Интернет.

ASTEROIDS 3D

Разработчик	**Quickdraw Developments**
Издатель	**Activision**
Выход	**осень-зима 1998 г.**
Жанр	**аркада**



В 1979 году игра Asteroids не имела себе равных на игровых автоматах. Теперь она получит новую жизнь на PC в трехмерном воплощении. Хотя общая концепция не подверглась особенным изменениям, разработчики характеризуют будущий продукт как революционный. Он должен утолить ностальгию по прошлому с учетом всех технологических новшеств.

В игре представлено множество космических гиперпространственных миров, называемых Зонами. Каждая из них является замкнутым универсумом и содержит подуровни различной сложности. Кроме обычных, предусмотрены и бонусные уровни. В конце каждого мира вам предстоит померяться силами с главным Боссом. Часть Зон, именуемых классическими, взята из оригинальной игры и перерисована с использованием трехмерной графики. Другие были созданы специально для сиквела. В разных универсумах вам придется противостоять различным опасным космическим явлениям. Например, в Мире Черных Дыр смертельное притяжение грозит засосать ваш



корабль во враждебное пространство. В другой Зоне Чужие Светила обстреливают пришельцев огненными стрелами.

Вам предстоит управлять кораблями, специально разработанными для уничтожения астероидов. В игре их три разновидности. Каждую модель вы сможете также модифицировать, навесив уникальное оружие. Последнее спрятано в особых местах в каждой из Зон. Вам предстоит отыскать лазерные установки, энергетические щиты-отталкиватели, парализующие волны и другие орудия уничтожения.

Мир астероидов не только огромен, но и насыщен деталями. Нашему вниманию будут предложено множество врагов, типов оружия и режимов игры. Тщательно прорисованные взрывы, видеовставки, великолепный дизайн должны обеспечить возможность с прежним интересом проходить эту игру снова и снова. Вы также сможете сразиться с живым противником на одном компьютере. Звуковое сопровождение выдержано в стиле «ретро».

BENEATH

Разработчик **Presto Studios**
Издатель **Activision**
Выход **весна 1999 г.**
Жанр **action & adventure**



Новая роскошная игра от создателей знаменитой трилогии Journeyman Project. Разгромленный лагерь – вот все, что осталось от археологической экспедиции, организованной вашим отцом в арктическую тундру. Главный герой и ассистент исчезнувшего ученого отправляются на поиски. Все следы, связанные с этим исследовательским проектом, ведут к таинственной темной расщелине в леднике. Осталось собрать спелеологическое оборудование и начать спуск – вы отправляетесь в путешествие, достойное романов Жюля Верна. В противостоянии предстоящим опасностям вам поможет очаровательная женщина (то ли это и есть та самая ассистентка, то ли вы ее уже под льдиной закадрите – история пока умалчивает).

Игра идет от третьего лица и удачно (по мнению разработчиков) комбинирует режим схваток и систему паззлов. Действие происходит в мистическом подземном мире под Арктикой. Управлять персонажем будет легко и потому приятно. Он сможет лазить, прыгать, карабкаться по скалам, пользоваться оружием. Улучшенная система прыжков позволит вскакивать на узкие горные карнизы и сигать в пещеры, не опасаясь разбиться только потому, что в момент прыжка камера показывала спину главного героя.

Игроку предстоит пройти двенадцать огромных уровней в трех прекрасных, немного жутких мирах. Сперва вы столкнетесь с примитивной культурой Троглодитов, находящихся на уровне каменного века. Потом следует высокоразвитая техногенная цивилизация Морлоков, и, наконец, вы попадете в нечеловеческий мистический мир Инсектоидов.



И без того сложный путь в подземном царстве будет прерываться неожиданными помехами в лице землетрясений, оползней и пр. Игроку станут доступны и средства передвижения, такие как подъемные площадки, вагонетки в шахтах, тунельные машины. Обещаны также видеовставки, хотя неизвестно, будут ли они созданы на движке самой игры или иным способом. Для того, чтобы разгадать тайну исчезнувшей экспедиции, вам предстоит общаться с представителями подземных рас и существующими в единственном экземпляре NPC, а также сражаться с монстрами.

CORSAIRS

Разработчик **Microids**
Издатель **Microids**
Выход **ноябрь 1998 г.**
Жанр **стратегия в реальном времени**



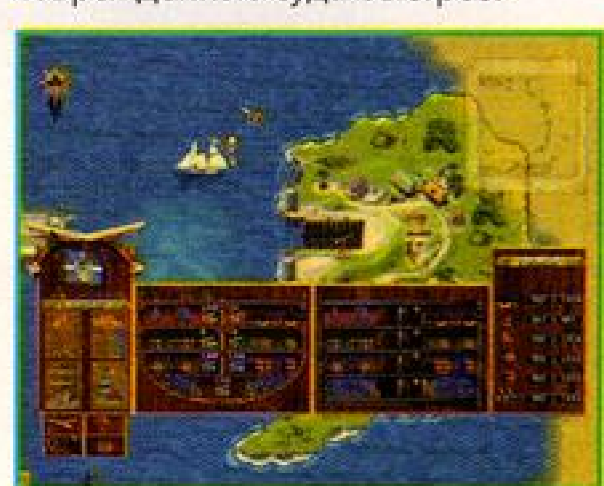
Опять пираты! Чувствуется, что среди геймейкеров немало поклонников Веселого Роджера. Совсем недавно вышла игрушка на эту же тему под названием Redjack: Revenge of the Brethren от Cyberflix. Можно также вспомнить Buccaneer (SSI), Pirates! и Pirates! Gold от Microprose. Кстати, к последним приложил руку сам Sid Meier. Но все предыдущие творения не были стратегиями в реальном времени, поэтому Corsairs будет первой игрой на пиратскую тему в этом жанре.



Играющий выступает в роли капитана флотилии морских разбойников, промышляющих в океане в поисках легкой добычи. В процессе игры ему предстоит исследовать загадочные неотмеченные на карте территории (белые пятна), участвовать в сражениях, проводить свой флот через плотный туман, защищать его от испанских или португальских галионов, брать суда противников на абордаж, участвовать в торговой деятельности, нанимать новых матросов, распределять трофеи, кормить команду и т. п. Совершаться все эти действия будут исходя из лояльного отношения к королю и жажды личной наживы, как это было в реальной жизни два века назад, а в игре повествуется о событиях, происходивших именно в то время. Разработчики обещали постараться передать атмосферу 18-го века с помощью точного и подробного моделирования всех даже самых мелких деталей, свидетельствующих о военно-морской истории указанного периода. Путешествовать вы будете по реальным географическим местам, включая Карибское и Австралийское побережье, Мадагаскар, Индийский океан. Командовать можно будет десятью из двенадцати различных типов судов, среди которых корветы, тендеры, пинасы, шебеки, бригантины. Каждое из них смоделировано в точном соответствии с подлинными образцами. Играющий сможет поднимать/опускать паруса на своих кораблях и даже выбирать тип ядра, используемого в пушках.

Стратегическую глубину новому произведению Microids придают два интересных аспекта. Первый: когда на абордаж берется вражеское судно, играющий может управ-

лять действиями своей команды (до 30 человек) в стандартном режиме реального времени – моряками, офицерами и собственно корсарами, каждый из которых имеет собственную уникальную манеру боя. Т. е. в большой стратегии есть еще своя маленькая подстратегия, поэтому вам не придется ждать, чем завершится морской бой, вы можете в нем поучаствовать изнутри. Другой аспект: когда вы приводите свой флот в родную гавань, можно отдохнуть от боевых действий и заняться социально-экономическими вопросами, типа апгрейда имеющихся на берегу строений. Например, улучшение маяка позволит замечать врагов на дальних подступах, укрепление крепости повлечет возможность установки в стены большего количества пушек для ее защиты, а если расширить док, то вы сможете строить новые и ремонтировать поврежденные суда быстрее.



Помимо одиночной игры, в Corsairs можно будет играть по сети в количестве от 2 до 5 человек. Управление в игре осуществляется с помощью мыши, хотя клавиатура тоже поддерживается. На главном экране вы можете отслеживать статус парусов судна, состояние корпуса, количество доступных орудий и боеприпасов, мораль команды и число живых людей. Если что-то не в порядке, капитана предупредят соответствующим сигналом. Если же ваши действия будут неадекватны, команда может начать выполнять приказы спустя рукава или, еще хуже, взбунтоваться и повесить нерадивого руководителя на рее. Да не постигнет вас сия участь! Аминь.

Кто знает, так ли было все на самом деле, ведь наши древнейшие предки не умели писать, а тем более не знали магнитной записи, которая могла бы запечатлеть события тех времен

DAWN OF WAR

Разработчик	**Illusion Machines**
Издатель	**Virgin Interactive**
Выход	**декабрь 1998 г.**
Жанр	**стратегия в реальном времени**



Большинство современных игр в жанре стратегии в реальном времени имеют фантастический сюжет, и это понятно, т. к. такой подход не накладывает никаких ограничений на фантазию авторов – ведь мы не знаем, что будет происходить в далеком будущем. Однако из поля зрения геймейкеров почему-то выпали доисторические времена, которые не менее загадочны, чем наше, несмотря на боевые сюжеты компьютерных игр, я надеюсь, все-таки светлое будущее. В конце концов справедливость восторжествовала, и компания Virgin Interactive, открывшая эру стратегических игр в реальном времени изданием бессмертного творения Westwood под названием Dune II, решила заполнить этот пробел игрой Dawn of War (Рассвет войны), разработкой которой занимается фирма Illusion Machines.

Действие игры разворачивается около 40 000 лет назад, тогда планету уже давно населяли неандертальцы и только начали появляться кроманьонцы. Не успели первые представители человечества собраться в группы и образовать первые племена, как уже пришлось брать в руки примитивное оружие типа палки и защищать свои поселения от других, враждебно настроенных племен таких же аборигенов. Кто знает, так ли было все на самом деле, ведь наши древнейшие предки не умели писать, а тем более не знали магнитной записи, которая могла бы запечатлеть события тех времен. Поэтому создатели Dawn of War на свой страх и риск решили слегка пофантазировать на эту тему.

Итак, в игре будет три расы: неандертальцы, кроманьонцы и... высоко разумные динозавры. Естественно, что треть из них чисто вымышленная, ибо последний динозавр испустил дух за 65 миллионов лет до появления первых прародителей современного человека. Всякий юнит в игре будет иметь набор характеристик, включающих силу, скорость, дух и броню, каждая из которых окажет влияние на ту или иную способность ее обладателя. Дух, например, будет влиять на количество магической энергии, которую юнит может накапливать, а также на скорость исследований. Как всегда, нам придется добывать ресурсы, например, камень или золото. Последнее придется приносить в жертву на алтаре с целью получения волшебной силы. Специфическим ресурсом будут мертвые тела, которые можно будет собирать и извлекать из них магию. По мере сбора ресурсов пейзаж будет изменяться, как это происходит в реальной жизни, а навыки юнитов в этом деле будут расти, что окажет благотворное влияние на скорость выполняемых ими работ. При строительстве каких-либо зданий скорость их постройки будет зависеть от местности, на которой их предполагается строить. Например, если вы хотите построить хижину на ровном месте, то курсор примет зеленый цвет, означающий возможную постройку с максимальной скоростью; если же на склоне, то желтый, т. к. строителям придется провести работы по выравниванию местности.



Каждая раса в Dawn of War будет иметь уникальные черты. Кроманьонцы, например, наиболее технологически развиты, чем остальные, неандертальцы необычайно сильны и большие специалисты по магическим искусствам. Раса динозавров, скорее всего, будет специализироваться на генной инженерии и штамповать T-Rex'ов, Raptor'ов и Pterodactyl'ей. Помимо способностей, каждая раса будет иметь свой уникальный набор юнитов. Например, на вооружении кроманьонцев мы встретим катапульты и охранные башни, неандертальцы будут убивать своих врагов при помощи Каменных Идолов, извергающих огненные шары, и Каменных Алтарей, производящих взрывчатые вещества. Размножаться юниты будут естественным путем, т. е. через спаривание разнополых особей. Кстати, прежде чем послать мужчину и женщину в «хижину любви», обратите внимание на их характеристики, наследственность – штука немаловажная. О графике говорить излишне (взгляните на картинки), ведь игру издает Virgin Interactive.

EXPENDABLE

Разработчик	**Rage Newcastle**
Издатель	**Rage Software**
Выход	**зима 1999 г.**
Жанр	**action & arcade**



Эта игра является третьей после Incoming и Hostile Waters в новой action-серии компании Rage. В XXV веке люди принялись колонизовать

другие планеты и их спутники, превращая их путем терраформинга в миры, пригодные для человеческого существования. Они шли все дальше и дальше вглубь космоса, строя энергетические станции и передавая практически все полномочия в руки роботам, за работой которых следил небольшой персонал людей. Чуждый разум следил за этим из глубин Галактики и однажды начал наступление. Неизвестная сила разрушала все созданное людьми, уничтожая население, подчас просто их пожирая.

Вы возглавляете отряд космических пехотинцев. Ваша миссия состоит в том, чтобы пресечь распространение неизвестных форм жизни и уничтожить врага до того, как он достигнет Земли. Далее вы должны преследовать врага до его материнской планеты и уничтожить зло с корнем. Игра создается как альтернатива модному сейчас жанру combat squad simulation, противопоставляя медлительности тактической игры динамичность аркады. Представленное оружие делится на primary и secondary и включает осколочные гранаты, напалм, лазерное вооружение и гранаты. Вы сможете прыгать или взбираться на возвышенности, занимая стратегически выгодную позицию. Предусмотрено много возможностей взаимодействия с игровым миром.



Вселенная Expendable состоит из шести главных звездных систем, в каждой из которых по крайней мере три планеты. Игра складывается из уровней, действие которых происходит на руинах древней, некогда великой звездной цивилизации; бесплодных пустынях и песчаных берегах; засыпанных отбросами индустриальных комплексах, где постоянный смог; разрушенных колониях; огромных аквариумах, в которых выводятся чужие; планетах-тюрьмах и даже в чудесном лесном мире. Переход от открытых пространств к помещениям будет плавным и незаметным (передвижение в туннелях, подземных базах, разрушенных городах).

Создавая графику к игре, разработчики ставили своей целью выжать все возможное из трехмерных акселераторов не только существующего, но и будущего поколения. Для тех, у кого нет столь совершенного компьютера, предусмотрен широкий выбор разрешения экрана. Помимо стандартных одиночной и сетевой игр предусмотрена возможность сыграть вдвоем на одном компьютере. Камера позволяет комбинировать различные углы обзора и расстояния. Игру сопровождает музыка в военном стиле.

FINAL COUNTDOWN

Разработчик	**Pyramid Interactive**
Издатель	**Impact Publishing**
Выход	**осень-зима 1998 г.**
Жанр	**action & strategy**



Поскольку гонками со стрельбой сегодня никого не удивишь, на этот раз разработчики добавили в игру стратегический элемент. Вы отправляетесь в незабываемое путешествие на футуристическом автомобиле. Он густо увешан разнообразным оружием и обладает способностями вездехода. Противник силен, и его необходимо не просто уничтожить, но заставить покориться. Игровой универсум достаточно велик, вам предстоит сражаться и проявлять стратегические способности на протяжении двадцати пяти однопользовательских миссий, а после этого столько же ждет вас в мальтиплейерном режиме с восемью друзьями. Припасены несколько необычных режимов игры, включающие «сплошную мясорубку» и столь любимый захват флага, однако скорее всего флаги будут находиться не на укрепленных базах, чье местоположение изначально известно противнику, а спрятаны где-то на уровне. Сражения происходят в различных климатических условиях в разное время года. Вам предстоит перенести туман, смог, снег, штормы и ураганы. Они могут не только затруднить задачу игрока, но и облегчить их в условиях некоторых миссий. Очень интересными ожидаются спецэффекты, использующие последние достижения как программирования, так и технологии.

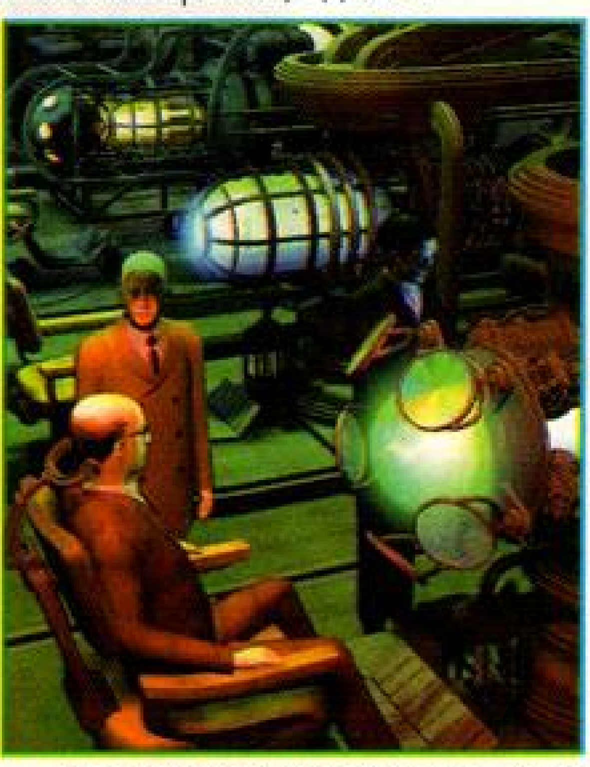
GADGET

Разработчик	**Cryo**
Издатель	**Cryo**
Выход	**осень 1998 г.**
Жанр	**квест**

Французская компания Cryo продолжает серию неторопливых, чисто европейских квестов. На этот раз действие игры происходит в мире, существующем в измерении retro-future. Речь идет о будущем в том виде, каким его представляли себе люди в прошлом. Вместо мертвых постапокалипсических ландшафтов и мрачных городов в духе киберпанк нам предстоит столкнуться с совершенно иным грядущим.

В континууме Gadget'а переплелись мотивы романов Жюля Верна с его неторопливой, несколько старомодной добропорядочностью и неровный, нарушающий гармонию ритм оруэлловского «1984». Мир торжествующего разума, воплощенного в машинах, и в то же время мир неудержимой паранойи.

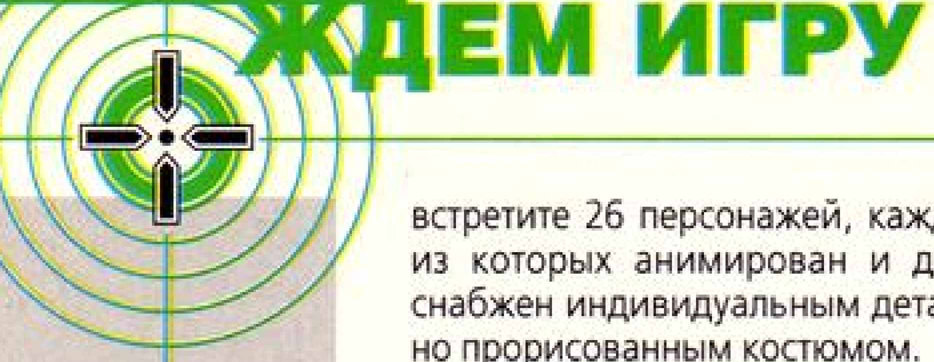
Разработчики характеризуют концепцию игры как еще один вариант вечной истории о человеке, искусстве и машине. Это мир не электроники, но механики, его символ – электровоз, а не телепортер. Такое решение открывает простор бесчисленному количеству паззлов, основанных на взаимодействии со сложными механизмами. Вы сможете также управлять разнообразными транспортными средствами – монорельсовым трамваем, аэропланом, космическим кораблем. Коктейль времен, однако!



Но фирменное отличие Cryo, конечно же, это роскошная красота трехмерной графики. Она создана по рисункам японского художника Haruhiko Shono. Иллюстрации к игре уже изданы отдельной книгой. Неудивительно, что нашим основным занятием станет эксплоринг этого тщательно созданного мира. Помимо механизмов в нем вы



Неизвестная сила разрушала все созданное людьми, уничтожая население, подчас просто их пожирая



встретите 26 персонажей, каждый из которых анимирован и даже снабжен индивидуальным детально прорисованным костюмом.

Все это великолепие вы должны будете спасти от приближающейся кометы, которая грозит уничтожить все живое. По дороге предстоит искать и по кусочкам собирать лазерную установку, какая необходима для полной и окончательной победы над ненавистной кометой. Игра состоит из 40 локейшенов, по которым предстоит путешествовать от первого лица.

Разработчики обещают безжалостную гонку со временем, однако еще не уточнено, будет ли просто лимитировано количество часов, отведенных на прохождение, или же все события станут происходить в реальном времени, не дожидаясь зазевавшегося в другом локейшене игрока.

Несмотря на то, что игра во многом основана на решении паззлов с механизмами, в ее основу также положен интересный сценарий, а обширные диалоги и красивые видеовставки должны вдохнуть жизнь в мир Gadget.

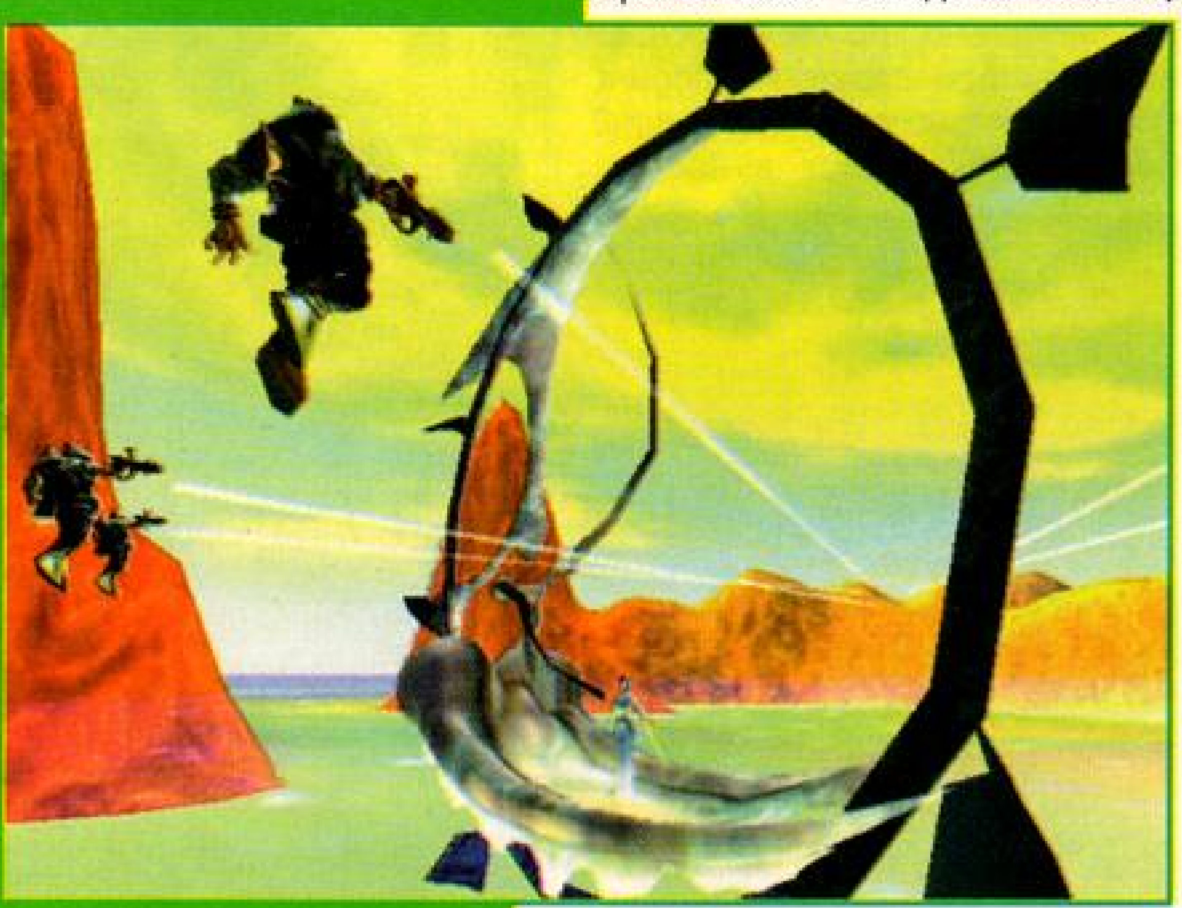
GIANTS создана людьми, представившими миру знаменитую MDK

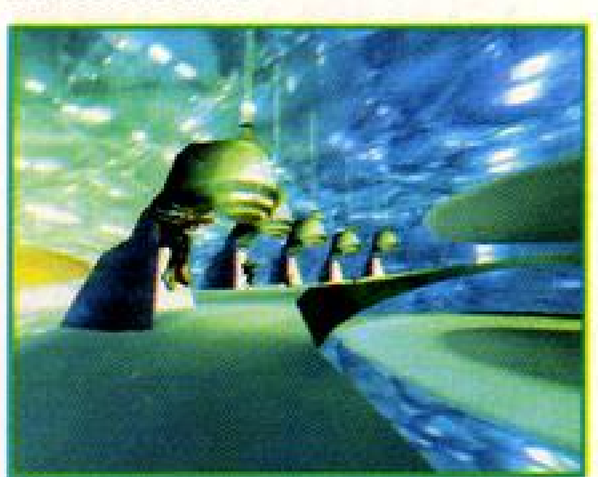
GIANTS

Разработчик Planet Moon Studios
Издатель Interplay
Выход зима 1998 г.
Жанр action & strategy

Эта игра создана людьми, представившими миру знаменитую MDK. На этот раз они выступают в составе другой компании и работают в смежном жанре. Нас приглашают побывать в экзотическом мире, спрятанном в самом сердце огромной туманности. Три силы вступают в непримиримую войну за владение этим участком пространства. Каждая из сторон обладает своими слабыми и сильными сторонами, и мы сможем играть поочередно за всех.

Для Meccaryns, космических странников, эта планета является стратегически выгодным местом, чтобы построить базы для ремонта техники, и они не хотят делить ее с кем-то еще. Это техногенная раса. Огневой мощи оружия, которым они располагают, хватит, чтобы целиком уничтожить мир, за который ведется война. Корабли для межзвездных перелетов позволяют им подтягивать по мере необходимости новые силы.





Sea Reapers родились в этом мире и долгое время были его полновластными владельцами. Эти непредсказуемые спиритические сущности состоят из эфира; они могут пересекать водные просторы и владеют разрушительными силами элементалов. Они обладают способностями предвидеть нападение и насылать на врагов мощные торнадо. Изгнанные пришельцами, они были вынуждены бежать на морские просторы.

Тогда Sea Reapers создали гиганта Kabuto — чудовищных размеров и силы существо. Они рассчитывали использовать его в борьбе с врагами. Но Кабуто не собирался оставаться орудием в руках своих создателей. Он завоевал независимость и теперь борется против всех за то, чтобы сохранить ее. В отличие от двух остальных сторон он одиночка, за ним не стоит могущественная раса. Зато он может крушить врагов голыми руками и целиком проглатывать их. Кабуто по крайней мере раз в десять больше Sea Reaper'а или Meccary'а, но в состоянии передвигаться только по суше.

Игра состоит из сорока уровней, каждый из которых представляет собой отдельный мир. Вы сможете переносить свои достижения из одной миссии в другую. Предусмотрено несколько уровней сложности. Существуют и иные существа — слаборазвитые аборигены, которых вы можете использовать для создания оружия, транспорта, ловушек или в качестве источника энергии, поедая туземцев, если играете за Кабуто. Можно манипулировать ландшафтом для создания нового рельефа, затрудняющего передвижения противника, или разрушать землю под его ногами.

INTERSTATE '82

Разработчик Activision
Издатель Activision
Выход осень-зима 1998 г.
Жанр автомобильный action

В этом продолжении популярной игры прошлого года вы вновь выступаете в роли Тауруса. Вас поднимает с постели звонок, и Sky — ваш партнер в предстоящих приключениях — сообщает, что ее брат, Groove Champion, в опасности. Он находился посередине пустыне в своем трейлере, когда позвонил сестре. В тот момент ему не было известно ничего определенного — посему и вы в начале игры будете пребывать в неведении. Той же ночью на Groove'а напали бандиты — им казалось, что он знает гораздо больше, чем это было на самом деле. Groove'у удалось бежать, взорвав свой трейлер вместе с преступниками. Он пытался скрыться на маленьком фургоне, но в это время его нагнал бронированный лимузин из тех, какими пользуются правительственные службы. Произошла катастрофа, фургон взорвался, а Groove, по всей видимости, погиб.



В конце первого эпизода игры вы спасете оставшегося-таки в живых Groove'а из подземной тюрьмы. Для этого придется вступить в бой с огромной горнодобывающей машиной в подземном туннеле. Шахта заминирована, и необходимо покинуть ее как можно быстрее. Эта часть игры представляет собой гонки по лабиринтам в стиле Quake или Descent. Выбравшись оттуда, вы узнаете, что нити преступления тянутся от Особой Секретной Службы к John'у Hinkley-младшему, а через него — к Президенту США. А этим ребятам доступно такое вооружение, как LARS — космические сателлиты военного назначения. В последних эпизодах вам придется попасть под их огонь — смертельные снопы энергии падают с неба, а вам только и остается, что уворачиваться от них. Кто же в конце концов окажется главным злодеем, останется загадкой до самого конца.

Вы можете покидать свою машину. Можно также выдернуть противника из его транспорта и завладеть им. Можно воспользоваться чем-то другим, скажем, если ваш автомобиль был атакован геликоптером, выйти из него, найти другой вертолет и провести битву в воздухе. В вашем распоряжении широкий выбор машин и мотоциклов, в том числе экзотические модели 80-х, в частности, итальянские. Но из 40 имеющихся в игре машин далеко не все будут вам доступны.

Игра содержит 25 обычных уровней и 30 мултиплейерных, объединяющих 20 уникальных территорий. Некоторые уровни для них одинаковы, но будут и различия. Среди миссий, которые вам предстоит выполнять, будут уничтожение отдельного вражеского объекта или всех противников на уровне, поиск какого-то определенного злодея, оборона участка местности, сопровождение других автомобилей, а также задания, для выполнения которых потребуется достичь некоторого пункта – иногда с ограничением по времени. Вам предстоит прыгать через полуразведенные мосты и преодолевать отвесные склоны. Не обойдется и без обычных гонок – скажем, уровень Лас-Вегаса напомнит трассы Indy. Вы сможете входить в помещения и проводить разборки внутри них. В игре использованы пожелания поклонников первой части, в частности, идея перевозки пассажиров – вы не только можете подобрать дружественный персонаж, но, возможно, даже уступить ему руль, если вы ранены. Если товарищей нет рядом, но вы знаете, что они где-то поблизости, можно попытаться позвать их на помощь. В игру также будет включена опция сохранения.

Игра создается на движке «Heavy Gear 2», называемом Dark Side. Это позволяет не только создать уровни, превосходящие по размерам те, что были в первой части, но и наполнить их богатым окружением вместо наскучивших пустынь. В новой игре вам предстоит побывать в городах, в том числе в альтернативном Лас-Вегасе. Разработчики обещают, что каждое казино будет снабжено движущейся неоновой рекламой, и все это должно идти без торможения, а также нас ожидает реалистичное поведение автомобилей на трассе и качество изображения, мало чем уступающее «живому» видео. Физическая модель в основном перенесена из первой части с одним важным добавлением – теперь поведение разных машин на трассе будет по-настоящему различным. Плоские спрайтовые взрывы уступят место объемным, просчитываемым в реальном времени. Все повреждения будут непосредственно сказываться на внешнем виде вашей машины, и по нему ваши противники смогут понять, сколько еще жизни в ней осталось.



Переработке подверглась и система искусственного интеллекта. В частности, среди ваших оппонентов появятся и те, кто плохо водит машину – они станут совершать типичные для новичков ошибки. По-разному поведут себя люди, сидящие за рулем разных машин – скажем, специальный алгоритм поведения разработан для автобусов.

Можно кастомизировать вид вашего автомобиля в сетевой игре. Вы не получите очков, всего лишь разбив машину противника, для этого необходимо уничтожить водителя, который мог убежать и спрятаться где угодно. Соответственно изменяется роль оружия, в наличии будут три класса – к средствам уничтожения машин (как в первой части) добавляются орудия для обездвиживания техсредств (с тем, чтобы воспользоваться ими самому), а также для борьбы с пешими противниками. Например, ракетная установка окажется бесполезной в последнем случае – люди двигаются слишком быстро, а также могут стрейфиться.

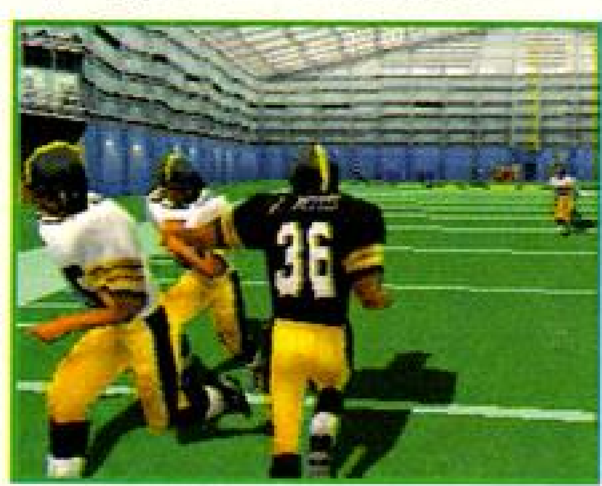
MADDEN '99: THE MIDAS TOUCH

Разработчик	**Tiburon Software**
Издатель	**Electronic Arts**
Выход	**сентябрь 1998 г.**
Жанр	**американский футбол**



В американский футбол играют не только в США, но и в Канаде, и некоторых других странах. По популярности же в Соединенных Штатах эта спортивная игра, родившаяся в 70-х годах прошлого века, стоит в одном ряду с бейсболом и баскетболом. Поэтому нет ничего удивительного в том, что такие гранды компьютерного рынка как Electronic Arts, Acclaim и Sierra почти ежегодно (отсюда и цифра в названии) выпускают обновленные версии этого постоянно пользующегося спросом симулятора национального футбола. Этот год, как и предыдущий (Madden '98), не явился исключением. Разработкой игры для Electronic Arts будет заниматься фирма Tiburon Software, которая в прошлом году делала Madde'98 для Sony PlayStation.

Предыдущая реализация игры не отличалась крутой графикой, зато обладала прекрасным AI и увлекательным gameplay. В этом году ребята из Tiburon разработали совершенно новый графический 3D-двигатель, который позволит выпустить Madden этого года раньше срока и сразу для трех платформ: PC, PlayStation и Nintendo 64.



Судя по тому, что альфа-версия игры открыто демонстрировалась на E3, в то время как конкуренты только чуть приоткрывали завесу над своими творениями, можно предположить, что новый движок Tiburon действительно так хорош, как о нем говорят. Правда, и аппаратные требования будут соответствующие. Так, рекомендуемый для игры компьютер должен быть не ниже Pentium 200 и иметь на борту Voodoo 2. При этом каждый игрок будет состоять из 1 200 полигонов. Можно применить систему и попроще (Pentium 133 с Voodoo), но в таком случае на каждого спортсмена будет выделено всего 600 полигонов, а при программном 3D мы будем иметь на экране некрасивых человечков, состоящих из 300 полигонов. В любом случае разработчики обещают скорость на экране в 30 кадров в секунду. Игроки будут математически смоделированы, а их движения сделаны с помощью технологии position-specific motion capture. Уровень детализации обещается такой, что игроманы смогут прочитать номера и фамилии игроков на майках. Камеру можно будет позиционировать над полем почти под любым углом.

Помимо графики, авторы поработали и над управлением, попытавшись сделать его как можно более простым и удобным, особенно для начинающих пользователей. Получилось из этого что-то вроде концепции одной кнопки, т. е. играющий выполняет все действия с помощью одной кнопки на контроллере (например, на gamepad). Достигается это при помощи новейшего интеллектуального AI, который призван автоматически оценить ситуацию на игровом поле и выполнить соответствующий маневр. Например, если футболист бежит по полю и ему никто не мешает, ваш контроллер будет управлять его скоростью, а если появляется препятствие в виде камикадзе, бросающегося спортсмену под ноги, ваша одна единственная спасительная кнопка позволит выполнить прыжок через этого идиота. Одним словом, программа должна предугадать то действие, которое

...нас ожидает реалистичное поведение автомобилей на трассе и качество изображения, мало чем уступающее «живому» видео

было задумано, вам останется только вовремя нажать кнопку. Впрочем, наряду с новым способом в игре оставлен и старый, десятикнопочный. Так что, если вы привыкли или чувствуете себя достаточно опытным геймером, у вас не отнимут удовольствия поработать своей головой и всеми пальцами ног... в смысле, рук.

В новую версию Madden включен продвинутый тренировочный режим, позволяющий попрактиковаться во всех аспектах игры и новичкам, и опытным пользователям. Вы сможете побегать по полю в одиночку, тестируя управление, перемещать мяч в любое место и в любое время, для изучения принципов и алгоритмов действий партнеров и соперников и много чего еще. В игру будет включен редактор, с помощью которого играющий сможет создавать игроков, свои собственные команды и заставлять их участвовать, например, в матчах между собой. Причем игрокам нельзя будет поставить изначально самые высокие способности, как это было в предыдущей версии – здесь на каждого будет даваться определенное количество очков, которые уже можно будет распределить по своему усмотрению. Madden '99 будет обладать расширенной системой статистики, включающей не только статистику по самой игре, но и общую по команде за сезон с автоматической оценкой таланта игроков и везения тренера. Каждая команда будет иметь, помимо стандартных стратегий, еще одну или две уникальные. В результате появляется возможность широко варьировать поведение игроков при игре с тем или иным клубом. Чтобы реализовать эту возможность, разработчики записали на пленку все игры прошлого сезона и потратили немало времени на их изучение. Наконец, соревнования по компьютерным сетям будут представлять собой что-то вроде турниров с участием 8 или 16 команд, в зависимости от числа желающих в них участвовать.



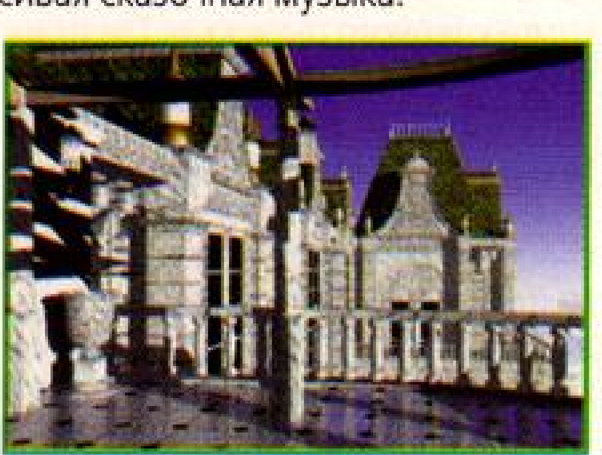
Звук, как и во всех предыдущих Madden'ах, будет «ситуационный», что означает правильную реакцию толпы (болельщиков) на те или иные игровые ситуации, т. е. на ваши удачи народ будет реагировать одобрительными криками и аплодисментами, а на неудачи – свистом и иже с ним. Причем, если вы играете на чужом поле и забиваете гол, не удивляйтесь возгласам недоумения, ибо здесь болеют не за вас.

MORPHEUS

Разработчик	**Soap Bubble Productions**
Издатель	**Piranha Interactive**
Выход	**сентябрь 1998 г.**
Жанр	**приключения**



Похоже, что не только лавры Command & Conquer и компании не дают покоя разработчикам компьютерных игр. Свидетельством этого является попытка молодой, а потому пока небольшой фирмы Soap Bubble Productions, созданной Гленом Дином (Glenn Dean) в 1993 году, сделать что-то подобное Myst и Riven. Скорее всего, мысли о создании Morpheus были навеяны первой из них, а вот графическая реализация должна быть сравнима с последней, тем более, что основатель фирмы является профессиональным художником и дизайнером. В общем, команда разработчиков решила сделать попытку переплюнуть Riven с помощью 3D-наворотов типа плавной анимации, использующей motion capture и новейшую технологию QuickTime VR, а также всяких приятных штучек, вроде шести степеней свободы, позволяющих свободно перемещаться в окружающем пространстве в любую сторону, или появления призрачных образов персонажей в различных местах игры, как это было сделано в 7th Guest. Добавим, что игра создавалась в течение 4 лет и выйдет на трех компакт-дисках. Помимо крутой графики, нам обещаются фоновые звуковые эффекты и красивая сказочная музыка.



Повествование Morpheus начинается с того, что юный исследователь Арктики по имени Мэтью Холмс (Matthew Holmes) отправляется на поиски своего отца, сгинувшего во льдах 30 лет назад и оставившего после себя лишь потрепанный дневник с загадочными упоминаниями о таинственном корабле Геркулания (Herculania). Все последующие события разворачиваются вокруг этого судна. Наверное, потому, что Мэтью был еще молод и неопытен в походах по ледяным пустыням, в этой экспедиции его постигла большая неудача: он просто-напросто потерялся в снежной буре, как и его отец. Однако нет худа без добра, и Мэтью по воле случая попадает не на небеса, а на ту самую Геркуланию. Хотя, может быть, это одно и тоже? Теперь ему предстоит раскрыть тайны корабля, от которых веет полярным холодом, а также тайны еще шести миров, в которые можно попасть с борта Геркулании. Надо сказать, что в своих похождениях вы будете не одиноки и встретите множество персонажей, среди которых будет, например, доктор John Malherbe, специалист по лечебным и наркотическим травам, свято верящий в целебность ритуалов Индонезийских племен. Еще один персонаж – это нехороший гений Ян Фэррис (Jan Pharris), играющий роль капитана Геркулании, в которого влюблена душевнобольная девушка небесной красоты по имени Клер Мун (Claire Moon).



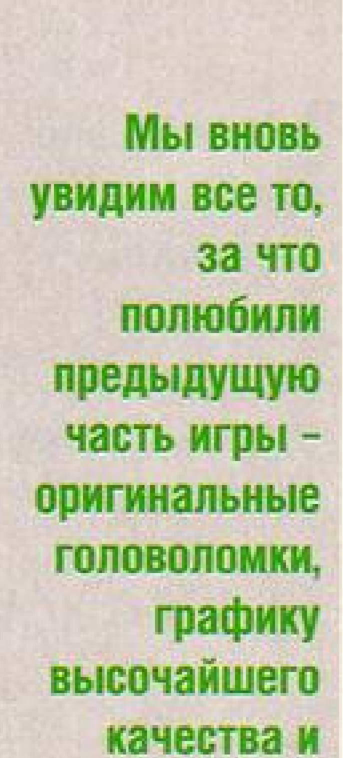
Головоломок Morpheus содержит множество, и все они жестко привязаны к сюжету. Например, чтобы спасти Клер из грязных лап Фэрриса, вам понадобится освободить из машины зла, называющейся Neurographicon'ом, души четырех убитых пассажиров корабля.

Трудно сейчас прогнозировать игре успех, ибо этот жанр не пользуется такой популярностью, как, например, стратегия в реальном времени, но, возможно, Morpheus станет той отдушиной, с помощью которой мы сможем отдохнуть от лавины Command & Conquer-клонов.

NOX

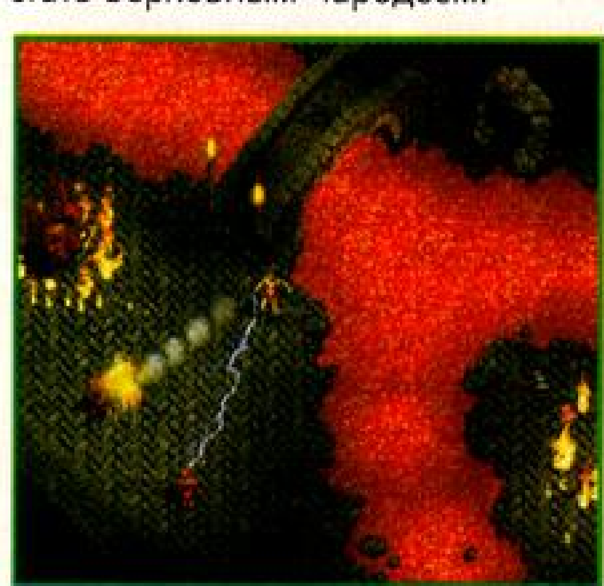
Разработчик	**Hyperion**
Издатель	**Virgin Interactive**
Выход	**осень-зима 1998 г.**
Жанр	**action & RPG**

Действие игры происходит в средневеково-фэнтезийном мире под названием Nox, что в переводе с латинского означает «ночь». Забудьте о мечах и воинах – идет борьба между могущественными



магами, и на первый план выходит быстрота мысли, а не грубая сила.

Время одного некогда очень сильного волшебника пришло к своему естественному завершению, но вот только признать это маг никак не желает, продолжая держать в своих железных руках мир Nox. Вы и есть тот Избранный, в котором природные данные в необходимой пропорции сочетаются с приобретенными после долгих магических упражнений. У вас есть реальные шансы победить в поединке Белого Колдуна и самому стать Верховным Чародеем.



Чтобы исполнить это, вам предстоит исследовать и покорить три королевства мира Nox, каждое из которых представляет уникальную школу магии: Красную, Зеленую и Голубую. В Красном королевстве вы должны освоить оружие первобытного страха, научиться использовать огненные шары, магические щиты и стрелы. В Зеленом вам предстоит овладеть знаниями, позволяющими повелевать силами природы и дикими животными, изучить искусства лечения и ловушек. В Голубом преобладает волшебство иллюзии, вы получите способности к телепортации, маскировке и невидимости. Под конец вам предстоит вступить в четвертое королевство, но то, что ждет вас там, окутано мраком.

Каждое королевство находится под деспотичной властью одного из Wizard Overlord'ов. Сущность каждого из них воплощает в себе силы подчиненного королевства. Сокрушив противника, вы овладеваете его могуществом и используете его в дальнейшей борьбе с силами Хаоса. Вы сможете сооружать ловушки, комбинировать заклинания, вызывать дьявольские создания из преисподней, использовать фантомы, чтобы ввести противника в заблуждение, или мгновенно телепортироваться с опасной территории.

Вам встретится более чем тридцать типов существ, к вашим услугам свыше сотни спеллов, однако возможность их применения зависит от ваших характеристик – памяти, ловкости и умения. Мир полон секретных дверей и переходов, лифтов, нажимных плит, рубильников, хитроумных ловушек, стен, которые можно разломать и открыть новое направление. Множество предметов, созданных лишь для того, чтобы их разбили, в точности подчиняются законам физики – от мебели и канделябров до булыжников и корзин. Можно играть как за мужской, так и за женский персонаж. Развитие героя предусматривает повышение его уровня, а всего их восемь – от Apprentice (аколита) до penultimate Wizard'a, последней ступени на пути к званию Верховного Чародея. Вид на происходящее представляет собой нечто среднее между top-down (строго сверху) и изометрической проекцией. Важным добавлением к этому является специально разработанная для этой игры система обзора «Line-of-Sight», которая позволит вам видеть точно то, что вы можете видеть, а не вашу спину в дверном проеме; с другой стороны, глаз на затылке у вас тоже нет. Несмотря на богатство визуальных эффектов, играть удастся и без трехмерного акселератора.

ODDORLD: ABE'S EXODUS

Разработчик	**Oddworld Inhabitants**
Издатель	**GT Interactive**
Выход	**зима 1998 г.**
Жанр	**платформенная аркада**



Действие этой игры начинается с того момента, где завершается предыдущая. Главный герой Эйб, спасший своих соплеменников Mudokons от участи быть превращенными в пищу на фабрике Rupture Farms, где заправляли гадкие глакконы, решил это дело отпраздновать. Да и упал, ушибив голову. Тут же ему привиделись трое призрачных мудоконов, которые умоляли героя отправиться вместе с ним в Necrum – старинное кладбище их народа. Глакконы принялись разрывать могилы в поисках костей, тревожа души умерших. Из земли повылазила нежить, Mudombies, и духи не могут найти вечный покой.

Именно Эйб оказался виновником осквернения кладбища. После того как он положил конец деятельности мясокомбината, глакконам пришлось искать кости мудоконов в другом месте. А нужны они потому, что являются главным ингредиентом продукта, приносящим наибольший доход в мире глакконов – наркотического напитка SoulStorm Brew. Кроме того, слезы мудоконов – единственная специя, способная придать напитку его настоящий вкус. Глакконы нашли способ, как выжать слезы из Mudokons – садистское электрическое приспособление. Эйбу пора навести порядок – проникнуть на ликеро-водочный завод и уничтожить его, предварительно освободив соплеменников.

Игра является второй в огромной серии, посвященной вселенной Oddworld. Первоначально предполагалось, что каждая новая часть будет посвящена новому главному герою. Эйб станет первым, Munch вторым, Squeak – третьим. Однако разработчики сочли, что еще не все рассказали об Эйбе, поэтому он пока остается центральным персонажем.

Мы вновь увидим все то, за что полюбили предыдущую часть игры – оригинальные головоломки, графику высочайшего качества и много действия

Мы вновь увидим все то, за что полюбили предыдущую часть игры – оригинальные головоломки, графику высочайшего качества и много действия. Abe's Exodus создается на старом движке. но это не страшно: он создавался в расчете на рост, и теперь разработчики собираются реализовать его скрытые возможности. В игру добавлено и много нового. Будет больше уровней, больше секретов на них, новые средства передвижения, новые power-up'ы, новая анимация персонажей. Вы сможете управлять глакконами, скрэбами, парамайтами и слигами. Например, можно заставить глакконов командовать легионами слигов. Появятся и новые противники: Fleeches, Greeters, Slurgs, Sloggies, Flying Sligs и др.

Расширена и переработана концепция Gamespeak'a – возможности отдавать приказания другим персонажам, чтобы решить загадку и получить доступ на новый локейшен. Каждая раса теперь будет иметь свой собственный язык, который придется изучать методом проб и ошибок. К счастью, все наречия основаны на общих принципах. Словарный запас Эйба тоже несколько расширился. Помимо «Эй», «Следуй за мной» и «Жди», появятся фразы, выражающие сочувствие или неодобрение действиями попутчика. Заслышав слова «Все вы», соратники Эйба должны собираться в одном месте.



AI игры носит гордое название A.L.I.V.E. (живой). Он позволяет персонажам обучаться и реагировать в соответствии с поступками

главного героя. Чрезвычайно важную роль играют эмоции. Разработчики полагают, что реализовали эту возможность впервые. Mudokons имеют характер панический, склонны к меланхолии и могут впасть в депрессию. Потому Эйб вынужден заботиться о них, присматривать, поучать, а иногда и отшлепать. Взаимодействие между персонажами должно приносить игроку удовольствие само по себе, а не только как способ решить головоломку. И, конечно, спасенных мудоконов предстоит телепортировать в безопасное место.

Многим казалось, что пазлы в первой части чересчур сложные, потому разработчики решили их несколько упростить. Зато стало гораздо больше комических ситуаций. Переделана система сохранения. Теперь можно сохраняться везде, где заблагорассудится, что сделает игру гораздо интересней.

People General будет содержать более 200 различных боевых единиц, принадлежащих 19 странам

PEOPLE GENERAL

Разработчик SSI
Издатель SSI
Выход октябрь 1998 г.
Жанр походовая стратегия

С точки зрения геополитической ситуации, распад Советского Союза создал что-то вроде силового вакуума на Дальнем Востоке. Самым главным претендентом на заполнение этого вакуума является, конечно же, Китай, который стремится расширить здесь свое влияние, тем самым дестабилизируя обстановку не только в регионе, но и во всем остальном мире. Такова затравка новой стратегической игры от SSI, компании, известной нам серией Panzer General. Если сюжет последней строился на событиях прошлых войн (Второй мировой), то сюжет People General будет разворачиваться в будущем. Россия, так и не оправившись от экономического и политического кризиса, окончательно ослабела в военном отношении, и китайское правительство, уставшее от борьбы с демографическими взрывами, решило слегка потеснить северного соседа в надежде поселить в Сибири и восточной части Европы два-три миллиарда своих граждан. Началась Третья мировая война.





People General многое унаследует от своего предшественника Panzer General II, включая хорошо зарекомендовавшую себя систему игры, интуитивный интерфейс и стиль. Структура течения времени, боевые единицы и масштаб сражения будут неизменными в каждом отдельном сценарии, чтобы сохранить ощущение непрерывности развития каждой кампании. Все карты в игре отрисованы вручную и отображают пейзажы северной, центральной, восточной и юго-восточной Азии. Каждый hex-блок будет равен примерно трем километрам, а каждый ход будет длиться 12 часов в пересчете на реальное время. Таким образом, 3 км за 12 ч – это мы получаем четверть километра в час. Черепашья, конечно, скорость, но для войны в самый раз. При таком раскладе нам, естественно, обещают смену дня и ночи.

Миссии выполняются боевым формированием размером с батальон. Перед началом войсковой операции играющий сможет сам выбрать и купить необходимые для ее выполнения боевые единицы. Например, можно приобрести обозные транспортные средства для снабжения боеприпасами оборонительных позиций, если задача миссии заключается в обороне какого-либо плацдарма. Подумайте также о том, какие боевые юниты больше подходят для обороны, а какие для нападения.

People General будет содержать более 200 различных боевых единиц, принадлежащих 19 странам, среди которых Китай, США, СНГ, Германия, Франция, Великобритания, обе Кореи, Австралия, Вьетнам, Малайзия и другие. Игроки смогут командовать армиями только больших стран, таких как Соединенные Штаты, Китай, Россия, Германия, Великобритания и СНГ. Страны поменьше будут играть союзническую роль. Кстати, роль эта будет не так уж и мала. Откроет, например, Северная Корея второй фронт – и уже не так просто будет Китаю справиться с Россией.

В арсенале участвующих в войне армий будут иметься образцы почти всех вооружений, использующихся сегодня армиями различных государств, а также оружие, находящееся в настоящее время на стадии разработки или испытаний. Мы увидим китайский истребитель J-10, американские ракетные комплексы Patriot и французско-канадские Starstreak, вертолеты Comanche и Werewolf (K-50), российские танки T-90 и многое другое.

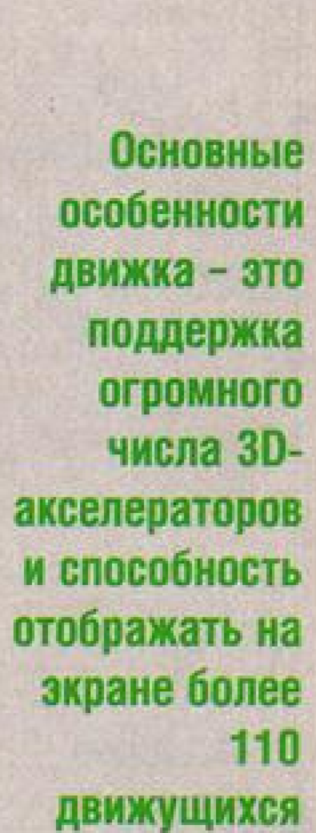
В People General используется система очков «престижа» (что-то вроде денег), сделавшая популярность Panzer General II и позволяющая игрокам покупать новые единицы или восстанавливать поврежденные старые. В случае победы над врагом вам будет предоставлена возможность приобрести опытные образцы нового мощного оружия. Интересно, что в игре не будет никаких видов оружия массового поражения: как во Второй мировой войне, так и в Третьей было достигнуто соглашение о его (оружия) неиспользовании, ибо это чревато гибелью для всего человечества. Радикально переделана система воздушного боя, и самолеты будут располагаться не на карте, а на так называемой воздушной подложке миссии. Вертолеты все еще останутся на карте, но будут иметь некоторые ограничения в действиях, зависящие от присутствия вражеской ПВО и уровня вашего авиапревосходства. Например, если враг – хозяин в воздухе, то ваши вертолеты могут перемещаться всего на 8 hex'ов за ход, если же перевес на стороне игрока, то и вертолеты летают на 32 hex'a. На современный уровень переведена и артиллерийская поддержка. Используя космические спутники, вы сможете более точно координировать огонь батарей, а также атаковать удаленные позиции врага.

People General будет содержать 36 отдельных сценариев и две продолжительные кампании. На ход каждой из них значительное влияние окажет армия США. Наверное, как всегда, откроет второй фронт к исходу войны. Игра работает в режиме high color и снабжена множеством анимационных вставок. Системные требования: Pentium 166, 32 Mb RAM, DirectX-совместимая видеокарта, 8-скоростной CD-ROM, 60 Mb свободного пространства на жестком диске, который не рекомендуется сжимать с помощью программ типа DoubleSpace.

PRAX WAR

Разработчик Rebel Boat Rocker
Издатель Electronic Arts
Выход конец 1998 г.
Жанр 3D-action

Земля, 2032 г. Энергетический кризис. Корпорация Prax Industries,



разработавшая новый, альтернативный вид энергии, взяла под контроль экономику и диктует условия союзу объединенных наций. Правительство требует от элитных войск наведения порядка.

Что будет отличать новый продукт от других многочисленных shooterов? Все действия ведутся только на Земле, никаких инопланетян (надоели). Игрок должен пройти ряд миссий, каждая из которых имеет свою задачу. На одном-двух уровнях предполагаются закрытые двери, но поиск ключей нехарактерен для игры. Уровни заняты более интересными заданиями, например, метание головы мертвого врага, чтобы сломать механизм, загораживающий вам путь. Никаких возвращений на начало очищенного уровня, чтобы повернуть рычаг. Каждая миссия имеет несколько частей, но они проходятся линейно. Подгрузка на ходу будет незаметна.





Оружие будет пороховое, ракетное и энергетическое – всего более 10 видов. Можно использовать транспорт. Тяжесть спасения Земли ложится на плечи команды из пяти человек. Вы управляете одним из них. Гордостью разработчиков является AI ваших коллег – они будут по-настоящему вам содействовать, а не путаться под ногами. Разработано также несколько моделей динамического освещения и предусмотрена возможность безграничного изменения игры силами пользователей.

REDLINE

Разработчик Accolade
Издатель Accolade
Выход осень-зима 1998 г.
Жанр боевой автосимулятор с элементами RPG

Данная игра обещает превзойти все прочие по динамичности тактических сражений, количеству массовых разрушений и интерактивности окружающего мира. А еще сюда намешали ролевых элементов – для пущей оригинальности. И все это под музыку от Tommy Tallarico Studios.



Действие игры происходит в будущем. Вы становитесь членом одной из противоборствующих группировок (гэнгов), которые разъезжают на увешанных оружием автомобилях. Вам необходимо развивать свой персонаж. Выиграв схватку, вы получите не только более совершенное оружие, но и повысите опыт и характеристики. Конечная цель действий – обойти всех и стать лидером гэнга, который вы избрали. Возможен выбор типа передвижения – пеший или на транспорте. Однако некоторые миссии невозможно выиграть, не используя попеременно оба варианта. Вам предстоит сесть за руль более десяти уникальных средств транспорта. Каждое из них можно отладить по своему вкусу, предусмотрен широкий спектр возможных настроек. Ключ к успеху – использование более совершенных технологий в своем автомобиле. Все гэнги имеют собственные типы оружия, что делает различной тактику при игре за каждый из них.

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

Разработчик Monolith Productions
Издатель Monolith Productions
Выход сентябрь 1998 г.
Жанр 3D-аркада/приключения



Началось все с того, что однажды Microsoft заявила о создании аркады от первого лица, ориентированной на полную поддержку DirectX, разработкой которой должна была заниматься компания Monolith. Для игры был сделан собственный движок, получивший рабочее название DirectEngine, впоследствие измененное на LithTech. Его основные особенности – это поддержка огромного числа 3D-акселераторов и способность отображать на экране более 110 движущихся объектов. Позже Monolith выкупила у Microsoft права на движок и игру, которая к тому времени называлась Riot: Mobile Armor. На настоящий момент это название изменено, и будущий шедевр будет именоваться Shogo: Mobile Armor Division.

Основные особенности движка – это поддержка огромного числа 3D-акселераторов и способность отображать на экране более 110 движущихся объектов

Жили-были на отдаленной колонии, затерянной где-то в глубоком космосе, два брата Sanjuro и Toshiro Makabe. Осиротевшие в раннем возрасте, они не нашли ничего лучшего, как поступить в военную академию по месту жительства. Прошли годы, и после выполнения очередного боевого задания из группы, возглавляемой Sanjuro, вернулся только сам командир. Остальные участники миссии, среди которых был и его брат, пропали без вести и считаются погибшими. После этой трагедии Sanjuro был помещен для испытаний и диагностики в Post-Traumatic Stress Disorder. Тем временем у сил Fallen, врагов United Corporate Authority Security Force (здесь служит Sanjuro), появился новый лидер Gabriel, который превратил Fallen в серьезную угрозу для UCASF. Стало быть, пора покинуть Disorder и сразиться с войсками Габриэля.



Выполнять миссии вы будете в кабине одного из четырех MCA (Mobile Combat Armor), каждый из которых имеет свои уникальные характеристики, а также сильные и слабые стороны и собственный набор оружия. Плюс к этому играющий сможет передвигаться на своем девятиметровом Мехе как в режиме обычного транспортного средства, так и на двух «железных» ногах, а отдельные миссии нужно будет проходить в пешем режиме. Необходимо также отметить, что эта, как может показаться на первый взгляд, неповоротливая железяка весьма проворна и может не только ходить, но и бежать, прыгать, приседать и даже плавать! Эти обстоятельства придают игре неповторимое разнообразие способов передвижения, которое доселе не знала ни одна аркада от первого лица.

Компания MAK внедрила в Spearhead систему DIS (Distributed Interactive Simulation), которая должна придать игре небывалую реалистичность. Движок способен обрабатывать карты размером в 384 км2

Интересный факт: Shogo – первая игра, разработка deathmatch-уровней для которой началась задолго до ее выхода в свет. Причем, уровни могут создавать абсолютно все, кто пожелает, достаточно скачать с веб-сайта Monolith их редактор, имеющий профессиональный интерфейс, подобный 3D Studio Max или SoftImage. Возможно, что с помощью окончательной версии этого редактора можно будет делать модели Мехов для deathmatch-уровней. Во всяком случае, в редактор будет встроена система Plugin-Player-Models. Помимо того, что уровни-победители войдут в окончательную версию игры, их авторы еще получат для своего компьютера Voodoo 2.

Из наворотов в Shogo мы увидим следующие: детализация уровня в реальном масштабе времени, анимация motion capture (наряду с ручной анимацией), огромные ландшафтные карты, очень гибкая система частиц, Shape Deformation (позволяет наблюдать изменение выражения лица персонажа), а также IMA (Interactive Music Architecture), что означает немедленную реакцию музыкального сопровождения на события, происходящие в игре. Поддержка сетевой игры обещается в количестве до 32 участников.

SLAVE ZERO

Разработчик	**Accolade**
Издатель	**Accolade**
Выход	**весна 1999 г.**
Жанр	**3D-action**



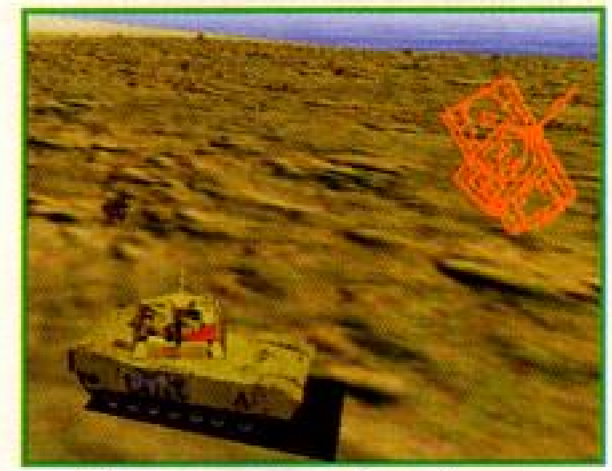
Действие игры происходит в далеком будущем. На специальном боевом роботе под названием Slave Zero вы будете наводить порядок в огромном мегаполисе. По размерам робот значительно превосходит не только другие объекты, но и здания. Slave Zero будет вести себя словно живой, даже сопеть и подрагивать от нетерпения, не говоря



уже о тщательно прорисованных движениях: стрельба, прыжки, уклонения от выстрелов и захват лакомых предметов огромной металлической рукой. Столь же роскошно анимированы и многочисленные противники – от летающих машин-убийц до патрулирующих улицы города sentinel'ов. Мегаполис тоже живет своей жизнью. Интенсивное движение транспорта как на дорогах, так и в воздухе, в небе переливается огнями реклама, люди с криками разбегаются, стоит им завидеть опасность. Верша дело справедливости, вы сможете растаптывать машины и танки и сбивать железным кулаком летающие аппараты, а также взбираться по стенам высотных зданий. Несмотря на наличие сотен движущихся, детально анимированных объектов, в том числе и вас (вид от третьего лица), движок игры, по заверениям разработчиков, будет выдавать свыше тридцати кадров в секунду и в настоящее время не имеет конкурентов.

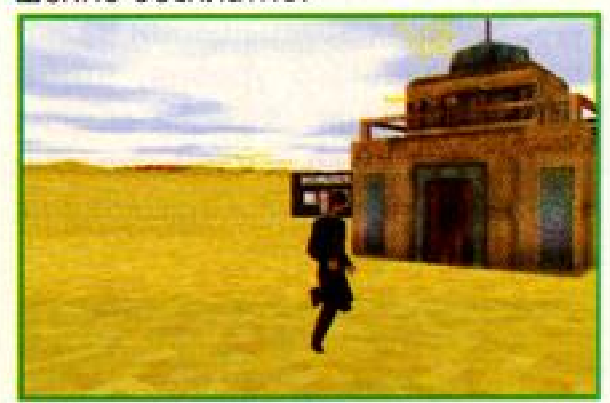
SPEARHEAD

Разработчик	**Zombie**
Издатель	**Interactive Magic**
Выход	**октябрь 1998 г.**
Жанр	**симулятор танка**



Похоже, что гейммейкеры устали бороздить небесные просторы на хрупких самолетах и вертолетах и решили спуститься на землю, чтобы спрятаться за толстой броней боевых машин, называемых танками. Armored Fist II, Panzer Commander, M1 Tank Platoon II и вот теперь Spearhead... Новый танковый симулятор разрабатывают сразу две фирмы: Zombie, известная своим недавним хитом Spec Ops: Rangers Lead the Way, и военные эксперты MAK Technologies. Последние имеют пятидесятилетний опыт проектирования военных симуляторов класса high-end, работали с SIMNET (Simulation Networking) и GDLS (General Dynamics Land Systems).

Как ни странно, в игре всего одна кампания, место действия которой – североафриканская пустыня, а точнее, Тунис. Расклад сил: огромная ливийская армия против взвода M1A2 Abrams. Конечно же, Ливия ведет войну на советских танках T-72. Стоит ли говорить, что 72-тонный M1A2 упакован мощнейшим вооружением и навигационными приборами типа IVIS и CITV (позволяет фиксировать множество целей одновременно)? Хотя кампания и одна, но состоит она из 50 миссий, плюс в игру будет включено 10–12 отдельных сценариев для игры по сети. Кстати, при игре через Интернет поддерживается до 18(!) участников. Zombie также планирует выпустить после выхода игры редактор сценариев, который будет обладать возможностью задания адекватных действий противника на происходящее в миссии, expansion pack, включающий танки M2 и M3, а также обещает выкладывать каждую неделю на свой сайт в Интернете дополнительный сценарий, который можно будет взять совершенно бесплатно.



Компания MAK внедрила в Spearhead систему DIS (Distributed Interactive Simulation), которая должна придать игре небывалую реалистичность. Лишь бы это не отразилось на играбельности! Движок способен обрабатывать карты размером в 384 км^2. Карты нарисованы в соответствии с реальными ландшафтами, снятыми со спутника. Помимо реалистичности, новый симулятор будет обладать очень красивой графикой и всем причитающимся набором эффектов, типа дующего в пустыне ветра с примесью песка или различных искусственных и естественных дымовых завес. Физическое моделирование также не осталось без внимания. Например, на песчаном грунте транспортные средства будут двигаться медленнее, чем по твердой земле.



Игрокам предоставляется полное управление танком, которое, как утверждают разработчики, можно освоить за три минуты, а также возможность вызывать разведчиков, подкрепление и «скорую помощь» для раненых. Командир бронемашины может давать вспомогательным средствам множество команд. Например, указать цель для нападения, послать кого-нибудь в заданный район, вызвать воздушную или артиллерийскую поддержку. Компьютерный про-

тивник будет обладать продвинутым AI и сможет, например, скрываться, уходить от огня и даже паниковать. В общем, все должно происходить как в настоящем бою.

Для игры разработано множество систем оружия, такие как HEAT, SABOT, коаксиальный пулемет, 25-мм орудие Bushmaster, ракеты TOW, Sagger и Hellfire, 73-мм орудие и другие. Из транспортных средств, кроме M1A2 и T-72, на полях сражений будут присутствовать M3 Bradley, M113, HMMWV, HEMMT, MLRS, M966 («скорая помощь»), F117, A10, Kiowa, Apache и множество других, включая гражданские.



Из аппаратных ускорителей планируется поддержка, к сожалению, только Rendition и 3Dfx, правда имеется программный режим, но это, наверное, будет уже не то. Spearhead просит для своей работы Pentium 133 и 16 Mb RAM.

ULTRA-FIGHTERS

Разработчик **Eagle Interactive**
Издатель **Interactive Magic**
Выход **октябрь 1998 г.**
Жанр **футуристический авиасимулятор**



Нефть на Земле закончилась, а вместе с нею подошла к концу и эра тяжелых истребителей. Электричество не смогло обеспечить их необходимой мощностью. В XXVI-м столетии их место заняли electric jets. Совершеннейшие технологии снабдили эти маленькие самолеты тонкими электронными системами, позволяющими достичь высокие показатели в области сенсоров и авионики, высокую маневренность и устойчивость полета, но ценой истощенных ресурсов стало слабое вооружение.

И истребители, и бомбардировщики снабжены орудиями чрезвычайно малого радиуса действия. Для того, чтобы поразить противника, сидя за штурвалом UltraFighter'a, вам придется приблизиться к нему настолько близко, что ни у него, ни у вас не останется шансов отступить.

Достигнув небывалых высот, технология отошла на задний план, уступив место храбрости и летному опыту. Разработчики заявляют, что процесс управления ультраистребителями будет схож с пилотированием самолетов времен Второй мировой войны. Они также намекают, что обучающий режим будет полезно пройти не только новичкам, начинающим знакомство с авиасимуляторами, но и опытным виртуальным летчикам.

Ультраистребители базируются на огромном самолете-авианосце. Процесс взлета с него упрощен – UltraFighter просто выстреливается из взлетной трубы. А вот посадить машину на находящуюся в постоянном движении полосу авианосца, который парит высоко над полем боя, сложнее. Ваш истребитель сможет также садиться на твердую землю и взлетать с нее.

Вам предстоит побывать на экзотических Соломоновых островах и вступить в борьбу с диктаторским режимом Империи Зиндо. В качестве заданий выступает уничтожение или оборона футуристических городов, электростанций, кораблей, гаваней и даже железнодорожных составов, передвигающихся со сверхзвуковой скоростью. Вы действуете в качестве наемника, получающего за выполненные миссии звонкую монету. За убитых противников – дополнительная плата. Вы сможете как чинить и апгрейдить свой UltraFighter, так и продать его и приобрести более совершенную модель.

WARHAMMER 40 000: CHAOS GATE

Разработчик **Random Games**
Издатель **Strategic Simulations Inc.**
Выход **осень 1998 г.**
Жанр **turn-based squad combat simulation**



В основу игры положена знаменитая серия настольных игр Warhammer, создаваемой компанией Games Workshop. Эта вселенная хорошо известна и в мире компьютерных игр. Она состоит из двух частей – фэнтези (The Shadow of the Horned Rat, Dark Omen) и футуристической (Final Liberation). Chaos Gate принадлежит ко второй из них. Вам предстоит взять под свое начало двенадцать Space Marines и пройти с ними кампанию, состоящую из восемнадцати связанных сценариев, сражаясь со зловещими десантниками Хаоса (Chaos Space Marines).

На выбор предложены тридцать два бойца, каждый со своими способностями и характеристиками – из них вы и составите команду. В нее могут входить от 4 до 20 юнитов, окончательное решение о количестве остается за вами. В некоторых миссиях следует позаботиться о значительной огневой мощи отряда, другие удобнее пройти небольшой мобильной группой. Каждому солдату доступно более сорока различных движений. Общий объем информации, связанной с анимацией одного бойца, занимает 25 Мб. Как и в любом симуляторе боевого отряда, возможности ваших подопечных будут повышаться с увеличением опыта.



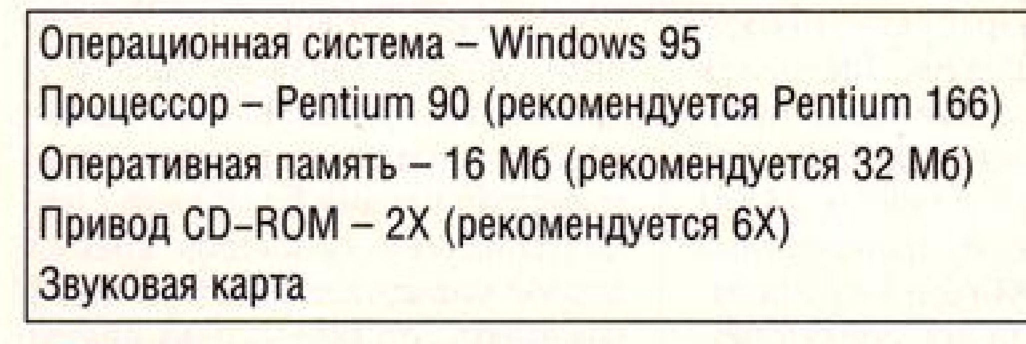
Действие разворачивается в изометрической перспективе. Игрок может либо по порядку выполнить все сценарные миссии, либо отвлечься на случайные с тем, чтобы отыскать «предметы могущества» (так здесь называют артефакты) и увеличить опыт своих подчиненных. Прилагается также гибкий редактор миссий – как однопользовательских, так и мультиплейерных. В игре задействована не только пехота – вы вновь встретитесь с техникой вселенной Warhammer 40 000. Это Predator Tanks, Rhino APC's, Land Speeders и Dreadnoughts. К вашим услугам гранаты, огнеметы, ракетные установки, бронетанковая техника. Ждите также Terminators, Chaos Daemons и полную систему битвы Psyker. Сражения проходят в пофазовом режиме, суммирующем все достоинства настольного варианта. ■

Раздел подготовили: Руслан Маргиев, клуб «Game Galaxy», и Денис Чекалов



COMMANDOS:

РАЗРАБОТЧИК	Pyro Studios
ИЗДАТЕЛЬ	Eidos Interactive
ВЫХОД	август 1998 г.
ЖАНР	стратегия в реальном времени
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆



Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 90 (рекомендуется Pentium 166)
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Привод CD-ROM – 2X (рекомендуется 6X)
Звуковая карта





Впервые отряды коммандос появились во время англо-бурской войны 1899–1902 годов и воевали на стороне буров. Формировались они из населения бурских республик Трансвааль и Оранжевая, а также из прибывавших на помощь бурам добровольцев. Знаменитый Капитан Сорвиголова из одноименной книги Луи Буссенара как раз и командовал одним из таких отрядов. От обычных партизан коммандос отличались тем, что они не вели постоянных боевых действий на территории, захваченной противником, а совершали отдельные рейды, возвращаясь каждый раз на свою базу. Направляемые генералом Х. Деветом, действия отрядов коммандос отличались смелостью и решительностью, урон, наносимый ими английской армии, был весьма велик.

Оценив по достоинству сильные стороны коммандос, англичане переняли ценный опыт и во время своих бесчисленных колониальных конфликтов широко его использовали. Были попытки формирования отрядов коммандос и во время Первой мировой войны. Однако в условиях позиционной войны со стабильной, сильно укрепленной линией фронта проникнуть во вражеский тыл было крайне сложно, самолеты же еще не могли служить надежным средством доставки диверсантов. На некоторое время о коммандос забыли. В начале 1940 года подполковник британского штаба Дедли Кларк предложил возродить этот род войск. Предложение было принято, и в середине 1940 года началось формирование тех самых отрядов коммандос, которым некоторые военные историки приписывают чуть ли не решающую роль в разгроме гитлеровской Германии.

Конечно, о решающей роли говорить не приходится, но вклад коммандос в победу был достаточно велик. Список наград, которых были удостоены бойцы этого весьма немногочисленного рода войск, говорит сам за себя. Восемь Крестов Виктории, 162 Военных Креста, 218 Военных Медалей – вот далеко не полный перечень этих наград.

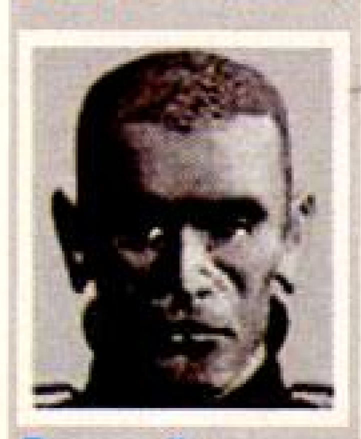
В отряды коммандос отбирали исключительно добровольцев, причем не только из состава британской армии и флота, но и из жителей оккупированных немцами стран, нашедших убежище в Англии. Среди них были поляки, французы, датчане, голландцы, бельгийцы и многие другие. Знаменитый путешественник Тур Хейердал принимал участие в нескольких операциях коммандос. До того, как Соединенные Штаты вступили в войну на стороне Англии, попадали в коммандос и американцы. Есть основание предполагать, что служили в коммандос и русские, которых после побега из плена французские партизаны переправили в Англию.

Коммандос воевали на всех театрах боевых действий Второй мировой войны. В Норвегии, Ливии, Франции и даже на территории самой Германии совершали они дерзкие рейды, взрывали склады с оружием, запасы горючего, громили вражеские штабы. Ну а операция по уничтожению завода тяжелой воды в Норвегии сделала невозможным (как считают некоторые авторитеты) создание немцами атомной бомбы.



Сержант Джерри Майкл





Рядовой сэр Фрэнсис Т. Вулридж

О ЛИЧНОМ СОСТАВЕ, ОРУЖИИ И О МНОГОМ ДРУГОМ...

Как вы, наверное, уже поняли, в предлагаемой вашему вниманию игре вам предстоит командовать небольшим отрядом, совершающим диверсии в тылу немецких войск. Состав отряда постоянен, никакого выбора из многих кандидатур, найма и увольнения не предусмотрено. Те шесть человек, с которыми вы начинаете игру, должны дожить до победы. Потерять кого-либо из них вы не имеете права, и заменить его будет некем. Поэтому в каждой миссии вы не только должны выполнить задание, но и эвакуировать всех своих людей. Рассмотрим подробно, из кого же состоит ваш отряд.

Диверсант. Сержант Джерри Майкл по прозвищу Малыш. Родился в 1909 году в Чикаго, США. Служил в корпусе морской пехоты США. Чемпион США по дзюдо 1934–1937 годов. В 1939 году осужден на 15 лет за убийство офицера во время тренировочной миссии. В 1940 году приговор смягчен в связи с зачислением в отряд коммандос. Участвовал в двух боевых рейдах и уничтожил 31 вражеского солдата. Мастерски владеет холодным ору-

Владимир Веселов, клуб «Game Galaxy»

BEHIND THE ENEMY LINES

жием, всеми видами рукопашного боя, умеет взбираться на вертикальные стены. Способен переносить значительные тяжести. Из оружия предпочитает нож и пистолет. Специальное снаряжение: пищалка-манок и саперная лопатка.

Снайпер. Рядовой сэр Фрэнсис Т. Вулридж, прозвище – Герцог. Родился в 1909 году в Шеффилде, Англия. Происходит из старинного дворянского рода. Чемпион Мюнхенской олимпиады 1936 года по стрельбе. С 1937 года служил в Британской королевской армии. С 1940 года – в отряде коммандос. Удостоен военной медали за уничтожение немецкого коменданта Нарвика. Никогда не промахивается. Вооружение: снайперская винтовка и пистолет.

Моряк. Рядовой Джеймс Блэквуд, Плавник. Родился в 1911 году в Мельбурне, Австралия. Морской инженер, окончил Оксфорд. Трижды входил в состав команды гребцов, выигравших соревнования между Кембриджем и Оксфордом. Отличный пловец, на пари вплавь пересек Ла-Манш. С 1935 года во флоте. В 1936 году произведен в капитаны. В 1938 году разжалован в сержанты за «инцидент» во время отдыха на Гавайях. За дальнейшее неправильное поведение генерал Стафф в 1940 году предложил уволить его из армии или перевести рядовым в отряд коммандос. Участвовал в Дюнкеркской операции и спас 45 британских солдат от плена. Умеет управлять моторной лодкой, катером и более крупными судами. Плавает под водой. Специальное снаряжение: надувная лодка, акваланг, гарпунный пистолет.

Сапер. Рядовой Руссель Ханкук, прозвище – Ад. Родился в 1911 году в Ливерпуле, Англия. В 1933 году работал на родине пожарным. В 1934 году поступил в департамент взрывных работ. В армии с 1939 года. В отряд коммандос поступил добровольно в 1940 году. Участвовал в осаде Сен-Назара, произвел множество взрывов, нанесших большой урон немецкому гарнизону и надолго выведших из строя портовые сооружения. Был захвачен в плен, совершил четыре попытки побега, последняя из которых оказалась успешной. Умеет обращаться со всеми видами взрывчатки. Специальное снаряжение: капкан, ножницы для проволоки, гранаты, различные взрывные приспособления (с часовым механизмом и дистанционные).

Водитель. Рядовой Сид Перкинс. Родился в 1910 году в Бруклине, США. Имеет длинную криминальную карьеру в Америке (угон автомобилей, вооруженный грабеж и т. п.). В 1934–1937 годах работал как автомеханик днем и как угонщик ночью. В 1937 был арестован, бежал из тюрьмы в Англию. Чтобы скрыться от американских властей, завербовался в Британскую армию. В 1938–1940 годах сотрудничал с английской разведкой, испытывая образцы оружия и техники, похищенные у немцев. В 1941 году встретился с Пади Майном, который и завербовал его в коммандос. Участвовал в двух боевых операциях, уничтожил 8 немецких истребителей и много другой боевой техники. Умеет управлять всеми типами автомобилей, мотоциклов, танков и пр. Стреляет из всех видов оружия, имеющегося на вооружении германской армии. Специальное снаряжение: автомат.

Шпион. Рядовой Рене Дюшамп, Спуки. Родился в 1910 году в Лионе, Франция. В 1934 году поступил на французскую секретную службу. В 1935–1938 годах – шеф службы безопасности французского посольства в Берлине. С началом войны поступил в армию. После разгрома Франции примкнул к движению Сопротивления. Вошел в контакт с британским командованием и был привлечен для выполнения специальных заданий в отряде коммандос. Участвовал во многих диверсионных и разведывательных акциях. Добыл много важных сведений из немецких и итальянских штабов. В совершенстве владеет французским, немецким, итальянским и русским языками. Способен, переодевшись в форму немецкого офицера, проникнуть в расположение неприятеля. Специальное снаряжение: шприц и ампулы с ядом.

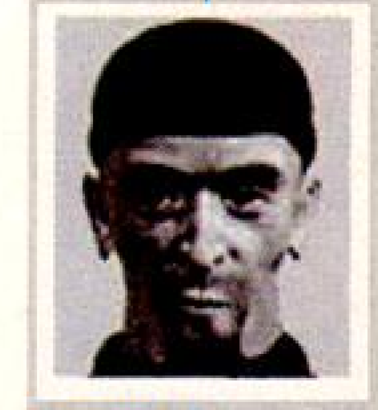
Познакомившись с личным составом, перейдем к оружию и спецтехнике. Как использовать пистолеты, ножи и автоматы – рассказывать нет необходимости, а вот о некоторых необычных приспособлениях поговорим подробнее.

Пищалка (Decoy) – небольшой приборчик с дистанционным управлением. Издает какие-то странные звуки, способные привлечь внимание часовых.

Саперная лопатка – вообще-то этот предмет выглядит как кирка, но будем считать, что это все же лопатка. С ее помощью Диверсант может надежно замаскироваться в снегу, песке и мягком грунте. Учтите, что перед тем, как закопаться, Диверсант зачем-то встает в полный рост. В замаскированном состоянии он не может совершать никаких действий, даже включать пищалку.

Снайперская винтовка – стреляет дальше автоматов и винтовок часовых. Стрелять из положения лежа Снайпер не умеет; если становится на колено, то в этом положении виден так же, как и в полный рост. Боезапас к винтовке ограничен, в разных миссиях число патронов к ней разное, но не более восьми. Иногда даются дополнительные патроны, которые предстоит взять из сброшенных с парашютом контейнеров.

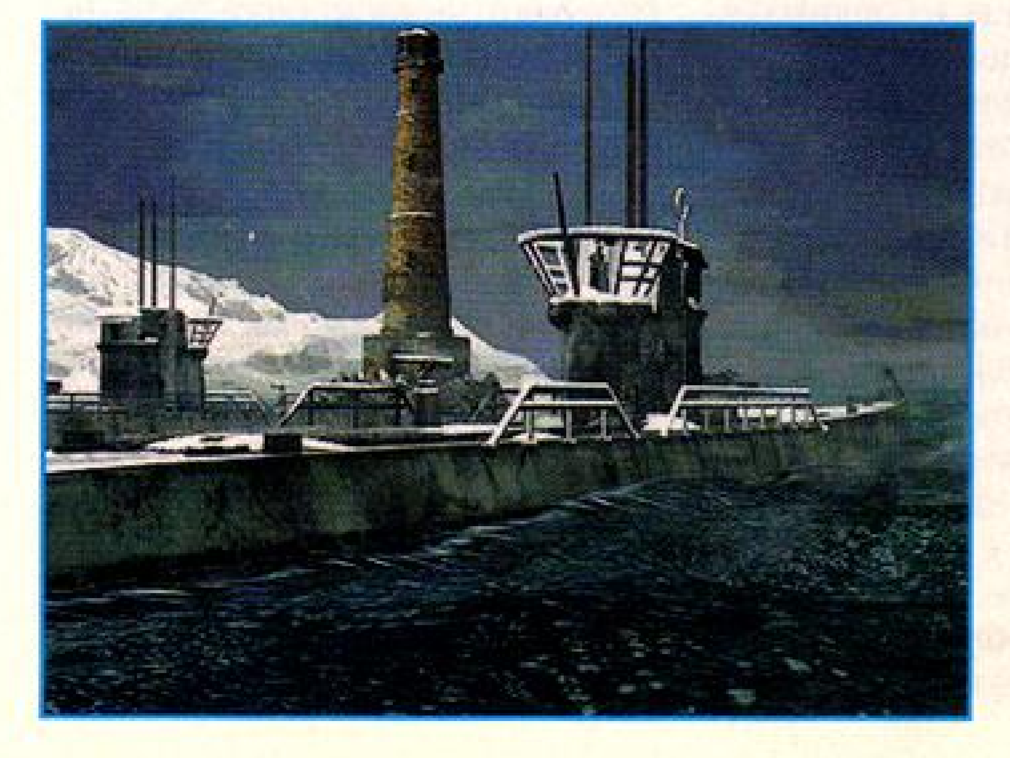
Аптечка первой помощи – могут использовать Снайпер, Водитель и Шпион. Хватает на пятьшесть перевязок.

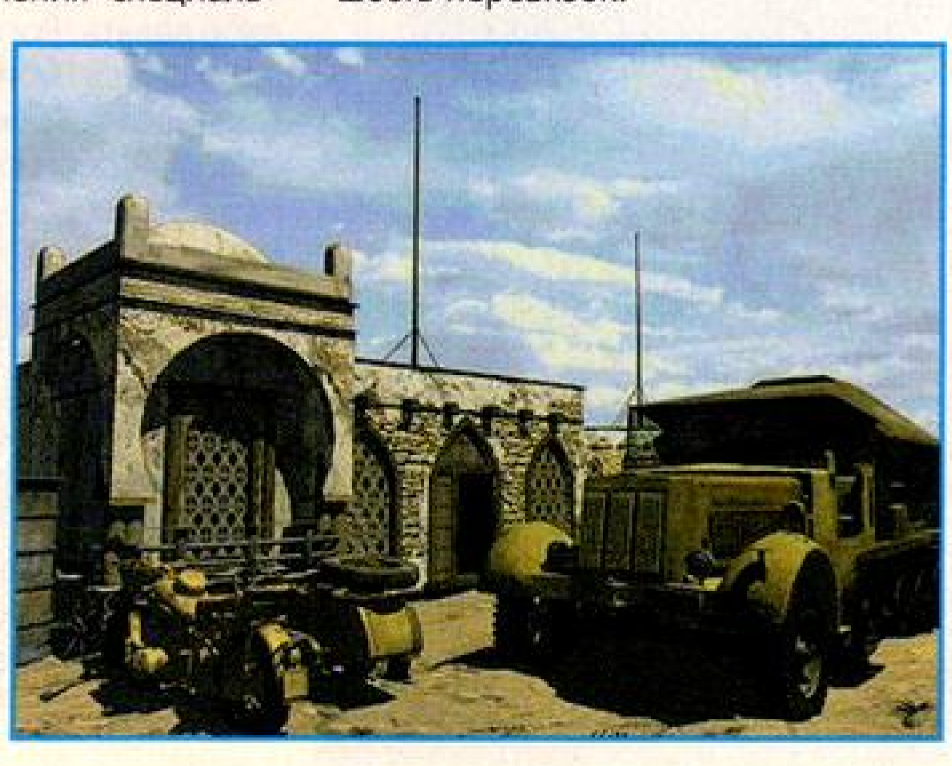

Рядовой Джеймс Блэквуд


Рядовой Руссель Ханкук


Рядовой Сид Перкинс


Рядовой Рене Дюшамп





Каждая миссия представляет собой своего рода головоломку с весьма запутанным решением. В чем-то каждая из них напоминает мини-игру жанра RPG

Надувная лодка – вмещает до пяти человек со снаряжением. Может переноситься Моряком как обычный объект снаряжения.

Акваланг – имеет большой запас воздуха (можно считать, что в пределах миссии он не ограничен). Включать и выключать акваланг Моряк может на мелководье или на борту лодки. На глубоких местах Моряк в акваланге совершенно не виден, но на мелководье во время тревоги часовые могут его заметить и расстрелять.

Гарпунный пистолет – почти бесшумное оружие, но с очень маленьким радиусом действия. Запас гарпунов не ограничен.

Капкан – обычный капкан на медведя или волка. Попавший в него патрульный или часовой умирает на месте. При установке капкана Сапер становится на колено, а потом поднимается в полный рост.

Бомба с часовым механизмом – взрывается приблизительно через десять секунд после установки (Сапер как раз успевает отползти в безопасное место.) Если вы раздумали использовать бомбу, ее можно спокойно взять в руки, взрыва не последует.

Дистанционно управляемая бомба – чтобы привести ее в действие, нужно задействовать специальную машинку. Если вы установили несколько бомб, взрывать их можно по очереди, но только в порядке установки.

Гранаты – самые обычные, с довольно большим радиусом действия, так что бросать их надо подальше. При броске Сапер встает в полный рост.

Ножницы для проволоки – резать ими можно только проволочные заборы. Если забор находится под наряжением, резать его опасно.

Шприц с ядом – самое удобное секретное оружие, после укола часовые умирают совершенно беззвучно. Запас яда не ограничен.

Немецкая форма – позволяет Шпиону разгуливать в тылу врага и заводить разговоры с часовыми. Часовой при этом поворачивается к Шпиону и стоит так, пока тот не прекратит разговор или не поднимется тревога. Если вашего шпиона застукают на месте преступления, он как бы теряет форму, однако, быстро укрывшись в безопасном месте, может надеть ее снова.

На поле боя все диверсанты могут передвигаться ползком, шагом или бегом (для этого нужно сделать двойной щелчок мышью по точке назначения). Если при наведении курсора на некоторые объекты он принимает форму руки с рычагом, это значит, что с этим объектом можно производить какие-то действия. Все бойцы могут прятаться в домах (только не пытайтесь делать это на виду у неприятеля), садиться в лодки, катера, автомашины, самолеты и пр. Диверсант может таскать бочки с горючим и трупы врагов. Моряк может грести на лодках и управлять катером. Водитель может стрелять из пушек и пулеметов, водить танк или броневик и стрелять из их оружия. Шпион может таскать трупы.

В тех миссиях, где вам сбрасывают дополнительное снаряжение с парашютом, каждый из ваших людей может найти в контейнерах что-то для себя полезное.



КАК ВЫЖИТЬ В ТЫЛУ ВРАГА, ИЛИ НЕМНОГО О ТАКТИКЕ

Брифинги перед миссиями разделены на две части. В первой части дается краткая историческая справка и ставятся задачи в самом общем виде. Во второй части подполковник Кларк прямо на местности знакомит вас с обстановкой и ставит конкретные задачи. Для тех, кто не владеет в достаточной степени разговорным английским языком, при описании миссий мы приводим краткий пересказ этих задач.

В начале каждой миссии ваши бойцы стоят в каком-нибудь укрытии, так что вам не надо сразу же что-то быстро делать. Можно не торопясь осмотреться, прикинуть, что и как, и только потом начинать что-либо делать. Вообще, в Commandos приходится больше думать, чем действовать, каждая миссия представляет собой своего рода головоломку с весьма запутанным решением. В чем-то каждая из миссий напоминает мини-игру жанра RPG.

Прежде всего оглядитесь, найдите все объекты, которые вы должны уничтожить или захватить (на мини-карте они обведены красными кружками). Наметьте вероятные пути подхода к объектам и отхода от них после взрыва. После этого нужно разобраться с системой охраны объектов. Как минимум, каждый объект охраняется часовыми (неподвижными и подвижными) и патрулями. Кроме них в разных миссиях встречаются пулеметные гнезда, пушки, танки и бронемашины, а также катера. Вы сразу же можете видеть все немецкие силы, но имейте в виду: если вы что-то сделаете неаккуратно, враг поднимет тревогу, могут появиться дополнительные патрули, выехать из ангаров танки и т. п. В лучшем случае вам придется снова разбираться с системой охраны, а в худшем – новые патрули могут наткнуться на кого-то из ваших бойцов и расстрелять его.

Чтобы определить сектор обзора часового, нужно щелкнуть мышкой на изображении глаза в правом верхнем углу и изменившим свой вид курсором щелкнуть на нужном часовом. Сектор обзора разделен на две части, в более светлой часовой видит лежащих диверсантов, а в более темной – только стоящих. Трупы своих соратников немцы видят немножко дальше светлого сектора, приблизительно на таком же расстоянии они слышат пищалку-манок Диверсанта. Сектора обзора действуют и по высоте – часовые не могут заглянуть за край обрыва или стены, однако, если вы поставите своего человека на краю скалы в полный рост, его заметят, лежащего же нет. Во время тревоги внимание часовых обостряется и сектора обзора несколько увеличиваются.

Поведение часовых и патрульных очень различно: одни из них, заслышав пищалку, тут же бегут к ней, не видя ничего по сторонам. Другие же только поворачиваются в ее сторону. Увидев мертвое тело, один часовой может тут же поднять тревогу, другой же сперва сбегает посмотреть, что там с Гансом случилось. Точно так же различается и поведение патрульных, в одних миссиях вы можете переловить капканом весь патруль, в других после первого убитого патрульного поднимается тревога. Все эти особенности нужно учитывать и умело ими пользоваться.

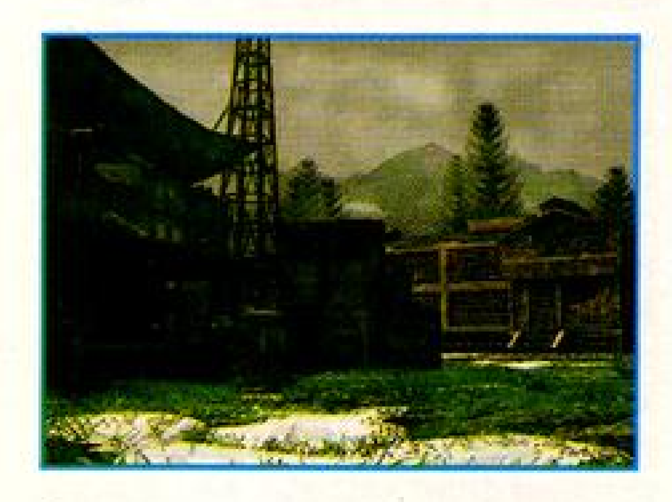
Знакомясь с расположением вражеских постов, постарайтесь определить наиболее слабое звено в охране объекта, т. е. часового, которого никто не видит (хотя бы на части его маршрута). Начав с такого часового, можно распутать весь клубок вражеской обороны.

Далее приводятся советы по прохождению всех миссий. В первых описываются все действия подробно, чтобы вы могли понять смысл и суть игры. Дальше, по мере накопления вами необходимого опыта, описательная часть сокращается. В каждой миссии есть несколько путей к победе, скажем, в первой можно сразу же дать Водителю в руки автомат и отправить его расправляться с патрульными и

часовыми. А можно и предоставить первым действовать Диверсанту, снять двух часовых и спрятать их трупы. Ну а можно действовать и так, как описано. Так что все советы – это не догма, а только руководство к действию.

МИССИЯ 1. Крещение огнем

Место действия: Норвегия
Дата: 20 февраля 1941
Состав группы: Диверсант, Водитель, Моряк



Задание: уничтожить ретрансляционную станцию возле аэродрома Сола

При высадке ваших бойцов разбросало в разные стороны, так что какое-то время каждому из них придется действовать самостоятельно. Ретранслятор, который вам предстоит уничтожить, находится в северо-западном углу карты. Не удивляйтесь, что в составе вашего отряда нет сапера, хотя и предстоит что-то взрывать. Такое положение встретится еще не в одной миссии. Очевидно, со взрывчаткой у англичан туго, вот и приходится вам оперировать подручными средствами, в данном случае бочками с горючим. Порядок выполнения миссии может быть примерно таков.

Переключайтесь на Моряка. Подойдите к северному краю скалы и встаньте так, чтобы часовой мог заметить вас в последний момент, когда Моряк уже сможет стрелять. Застрелите часового из пистолета. Если остальные часовые поднимут тревогу и побегут на выручку, дождитесь их и прикончите из-за угла. В противном случае перейдите на север и спрячьтесь за скалой. Дождитесь когда часовой, патрулирующий берег, отвернется от часового, охраняющего лодку. Подойдите к этому часовому и убейте его ножом или из гарпунного пистолета. Войдите в воду и наденьте акваланг. Часовой, патрулирующий вдоль берега, поднимет тревогу и прибежит к убитому. Дождитесь, когда он повернется к вам спиной, снимите акваланг и застрелите его из пистолета. Садитесь в лодку и правьте к пирсу на том берегу, где находятся остальные ваши бойцы. Спрячьтесь за углом дома и дождитесь, когда патруль повернет от вас. Прикончите часового, стоящего у будки. Не забывайте при этом о втором патрульном за стеной. Спрячьте Моряка за домом и переключитесь на Водителя.

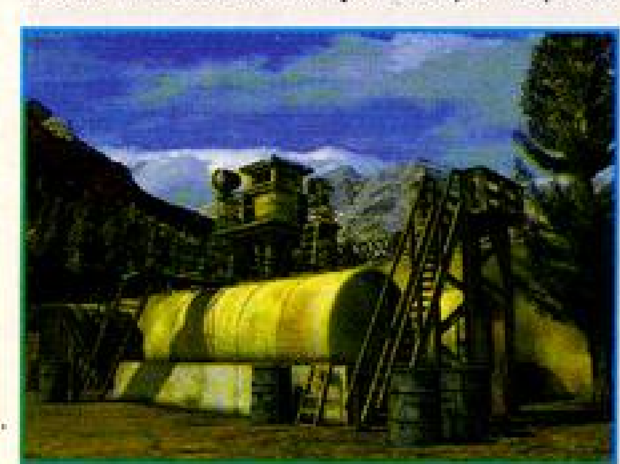
Подползите к краю снежного пятна, возьмите в руки автомат и ждите, когда патрульные окажутся на расстоянии выстрела. Убейте их. Садитесь в грузовик и подгоните его к дому. Делайте это только тогда, когда последний на этом берегу часовой отойдет подальше. Выйдите из грузовика и спрячьтесь за домом. Переключитесь на Диверсанта.

Спрячьте его между рощей и одиноким деревом. Когда часовой заметит машину и начнет по ней стрелять, подойдите к нему поближе и пристрелите из пистолета. Сажайте всех своих людей в лодку и переправляйте на остров с радиостанцией. Высаживайтесь в небольшом заливчике на западе острова. Спрячьте всех за домом. Переключитесь на Водителя, обогните дом с запада. Дождитесь, когда патруль отойдет подальше, и застрелите пулеметчика из автомата. Когда патрульные прибегут к нему на помощь, прикончите и их. Переключитесь на Диверсанта, возьмите любую бочку и подтащите ее к антенне. Оставьте бочку и отведите Диверсанта за дом. Переключитесь на Водителя, сядьте за пулемет и расстреляйте бочку. Если часовой с восточной части острова прибежит узнать, в чем дело, прикончите его. Для завершения миссии можно или убрать последнего часового (с помощью Водителя или Моряка), или посадить всех своих людей в грузовик и отвести его к краю карты.

МИССИЯ 2. Тихий взрыв

Место действия: Норвегия
Дата: 1 марта 1941
Состав группы: Диверсант, Снайпер, Моряк, Сапер, Водитель
Задание: уничтожить цистерны с горючим в Сторфиорде

Ваш отряд находится на южном берегу реки, а склад горючего, который вам предстоит уничтожить, на северном. По реке время от времени проходит сторожевой катер поэтому переправа через реку очень опасна. В этой миссии немцы могут использовать караульное помещение в восточном углу ограды в качестве тюрьмы, поэтому они, заметив кого-либо из ваших людей, не стреляют сразу, а пытаются взять их в плен. Если им это удастся, вам придется освобождать арестованного. Имеющейся у Сапера взрывчатки недостаточно для взрыва цистерн, придется использовать бочки с горючим для усиления взрыва.

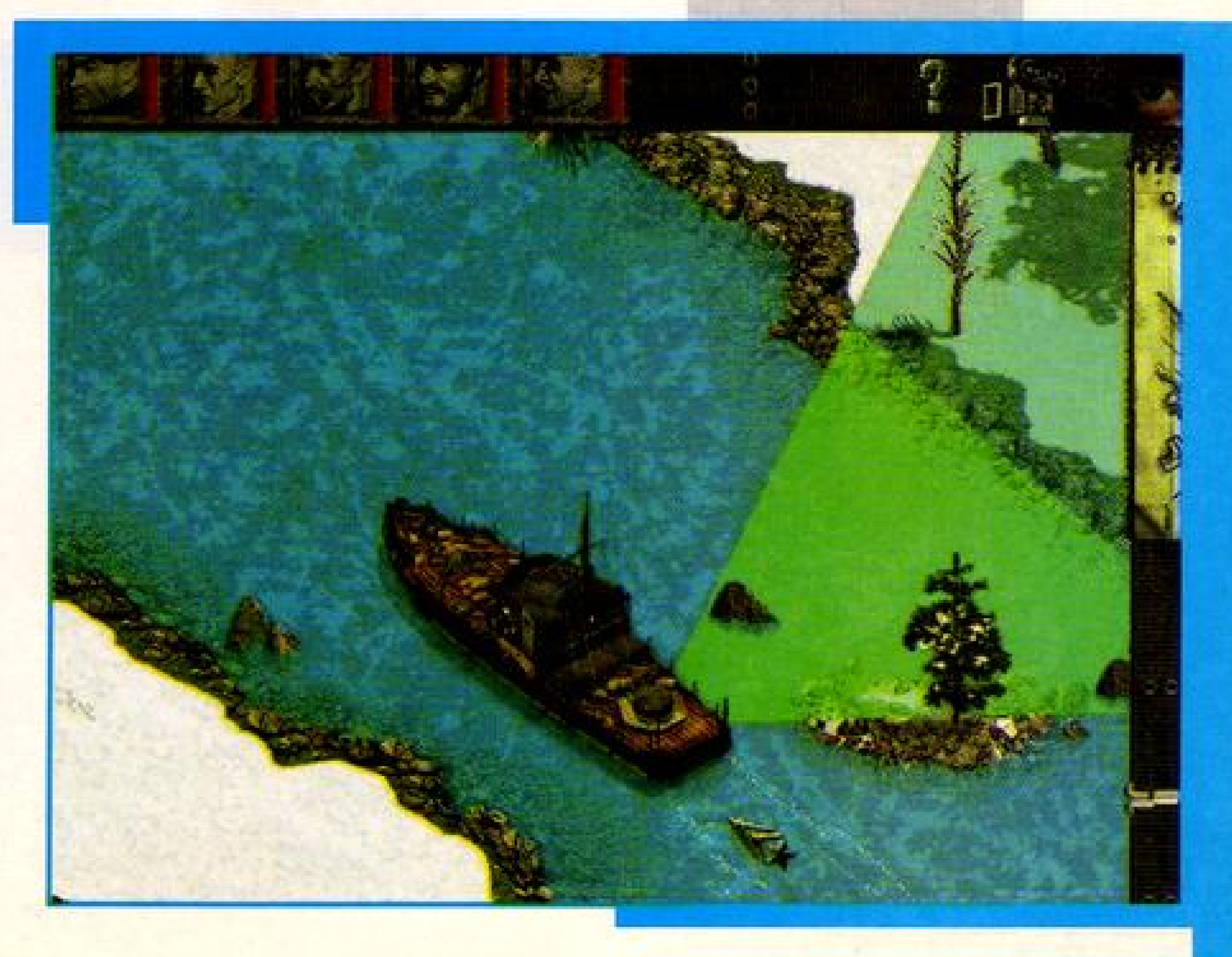


Переключитесь на Водителя. Дождитесь когда часовой, патрулирующий берег, пройдет мимо дома на запад, и подойдите к выходу со двора. Возьмите автомат и прикончите часового, как только он окажется в поле зрения. Быстро переключитесь на Диверсанта, возьмите пистолет и застрелите часового, прибежавшего по тревоге, как только он покажется в воротах. Также поступите и с последним часовым на этом берегу. Спрячьте Водителя за домом и переключитесь на Снайпера. Дождитесь, когда пройдет катер, выходите на берег, снимите часового на стене и часового, прогуливающегося по противоположному берегу. Действовать нужно быстро, чтобы часовой на стене не успел заметить трупы на вашем берегу и поднять тревогу. Спрячьте Снайпера за забором и подождите прохода катера. В это время переведите всех ваших людей за забор к Снайперу. Переключитесь на Снайпера, выходите на берег и пристрелите одного из патрульных, стоящих возле трупа часового.

Переключитесь на Моряка, спустите на воду лодку и переправьте на другой берег Снайпера и Водителя. Спрячьте их за восточной скалой и уложите, чтобы их не могли заметить с катера. Переключитесь на Моряка, скатайте лодку и под водой переправьтесь обратно. Переключитесь на Водителя, возьмите автомат, дождитесь подхода патрульных и перестреляйте их. Переключитесь на Снайпера, снимите часового у ворот и ходящего по двору. Делать это нужно быстро, чтобы ни один из них не успел поднять тревоги.

Переправьте остальных бойцов на другой берег и отведите всех подальше от воды. Если ни один из часовых не поднял тревоги, на пулеметчиков на вышках можно не обращать внимания и перевести Диверсанта и Сапера во двор. Поставьте Водителя примерно посе-

Со взрывчаткой у англичан туго, вот и приходится вам оперировать подручными средствами



редине между наружной караулкой и будкой у ворот. Переключитесь на Диверсанта и заставьте его таскать бочки. Лучше всего перетащить все четыре бочки и поставить их между наружной караулкой и цистернами (ближе к последним). Уведите Диверсанта за стену и поставьте слева от ворот.

Наступило время действовать Саперу. Он должен заложить свою мину возле бочек и быстро смотаться за стену к Диверсанту. После взрыва из разрушенной караулки выскочит не более одного-двух немцев, так что Водитель с ними легко справится. Позднее могут прибежать пятеро патрульных с дальнего угла карты, разобраться с ними будет посложнее, но вполне по силам одному человеку с автоматом. Покончив с «внешними» врагами, можно приняться за «внутренних».

По двору в это время будут бродить дружной кучкой пятеро патрульных. Диверсант должен установить свою пищалку у самых ворот, а сам – спрятаться в двух шагах от нее. Часовые побегут узнать, что там пищит, тут Диверсант и должен покончить с ними. Появляться они будут по одному, так что он справится. Возможно, кто-то из часовых будет кричать очень громко, и из караулки появится следующая пятерка. Тогда операцию придется повторить. (Все это, возможно, придется проделать до взрыва, если вам не удастся снять всех часовых тихо.) Теперь усаживайте всех в грузовик и отгоните его до конца дороги (предварительно подняв шлагбаум); не забывайте про катер, он вполне способен расстрелять вашу группу в самый последний момент.

Немецкой формы вам не дали, так что ее придется украсть. По счастью, один из немецких офицеров недавно отдал в стирку свой мундир, теперь он сохнет на веревке, охраняемый двумя часовыми

МИССИЯ 3. Созидание наоборот

Место действия: Норвегия
Дата: 4 марта 1941
Состав группы: Диверсант, Моряк, Сапер, Шпион
Задание: взорвать дамбу электростанции в Эйдфиорде

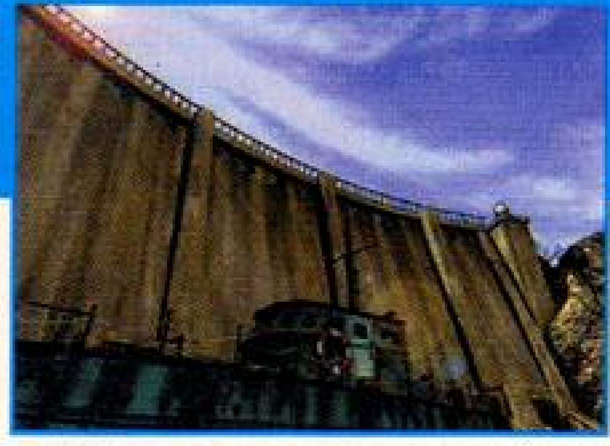
О чем думало начальство, снаряжая вас для этой миссии, понять трудно. Вашу группу забыли снабдить взрывчаткой и надувной лодкой, так что придется добывать все это у врага. Несколько облегчает задачу наличие в группе Шпиона, однако немецкой формы ему не дали, так что и ее придется украсть. По счастью, один из немецких офицеров недавно отдал в стирку свой мундир, теперь он сохнет на веревке, охраняемый двумя часовыми. Проволочный забор электростанции находится под напряжением, прежде чем его резать, необходимо выключить рубильник на трансформаторной будке с красной лампой.

Самое трудное в первой фазе операции – расправиться с тремя патрульными, бродящими в непосредственной близости от вашего укрытия. Поскольку Водителя с автоматом среди ваших бойцов нет, придется действовать Саперу. Он должен дождаться прохода патруля и установить капкан точно в точке поворота, а сам – спрятаться за скалой. Кто-то из патрульных попадется в капкан, остальные немного пошумят, но быстро успокоятся и пойдут дальше. Возьмите капкан в руки и поставьте его снова в том же месте. В него попадется второй патрульный, ну а последнего может прикончить ножом Диверсант. Капкан захватите с собой, он еще может пригодиться.

Подведите всю группу к скале, за которой стоит и курит часовой. Отправьте любого члена команды (но лучше Диверсанта) убрать его. Подкрасться к часовому на дальность выстрела нужно потихоньку, а застрелить из пистолета с шумом, чтобы часовой у дамбы все это видел и прибежал на помощь. Покончив с первым часовым, спрячьтесь за скалой и ждите появления второго. Прикончив его, нужно заняться часовым у реки, он стоит к вам спиной, так что трудностей тут не будет.

Подведите всю группу к реке рядом со скалой, загоните Моряка в воду, оденьте акваланг и отправляйтесь вниз по течению. Там у самого конца карты одиноко бродит вдоль берега часовой. Подождите, когда он повернется к вам спиной, вынырните и пристрелите его из пистолета. Заберите надувную лодку и опять ныряйте. Всплывите у самого края забора и тихонько отправляйтесь к двум часовым, сторожащим сохнущее на веревке белье. К первому легко подкрасться вплотную вдоль забора и прикончить ножом, после чего также поступить и со вторым. Снова входите в воду и плывите к противоположному концу забора. Спрячьтесь, не снимая акваланга, за спиной стоящего часового и ждите, когда движущийся часовой повернется к вам спиной. Покончите с ним из гарпунного пистолета, а потом пристрелите и стоящего часового. Теперь внутри периметра остался только один часовой, но подкрасться к нему незаметно невозможно.





Плывите к своим товарищам, надувайте лодку и везите Диверсанта и Шпиона во двор к западной стене. По пути вам придется открыто проплыть мимо стоящего между забором и стеной часового, но он смотрит в другую сторону и вас не заметит. Теперь Диверсант должен установить пищалку у забора, за которым стоит часовой. Как только она начнет пищать, часовой повернется носом к забору и совершенно ничего не будет видеть. Покончить с ним теперь просто, лучше всего с этим справится Моряк. Теперь внутри периметра вы полный хозяин.

Переключитесь на Шпиона, и отправьте его переодеться в сохнущую немецкую форму. Сделав это, он превратится в человека-невидимку. В качестве разминки заставьте его прикончить ядом двигающегося вдоль внешней стороны забора часового. Делать это нужно так, чтобы не заметил последний на этом берегу часовой. Потом можно прикончить и того. Теперь переправьте Шпиона поближе к дамбе, а остальных бойцов посадите в лодку и отправьте вдоль северного берега на восток. Там они будут ждать, когда Шпион расчистит путь к взрывчатке. Немцы теперь его игнорируют, и он может перейти дамбу совершенно открыто.

Первым делом нужно убрать одного из ходящих по берегу часовых, а именно того, что ниже по течению реки. После этого можно зайти на территорию электростанции и обесточить окружающую ее сетку. Для этого нужно повернуть рубильник на трансформаторной будке с красной лампочкой. Потом уберите «крайнего восточного» часового, а его труп оттащите поближе к забору. Настало время переправить всех своих людей на южный берег, Саперу проделать дыру в сетке и ввести Диверсанта и Сапера на двор электростанции.

Тем временем Шпион должен продолжать расправляться с часовыми. Делать это нужно в таком порядке: сперва часовой, прохаживающийся вдоль южной кромки карты, потом –стоящий за трансформаторами у стола со взрывчаткой, за ним – «восточный» часовой

у склада (его труп необходимо оттащить за угол). После этого покончите с часовым, все еще гуляющим вдоль берега. Теперь поставьте Шпиона сзади от часового, стоящего между трансформаторной будкой и штабом, и переключитесь на Диверсанта.

Подойдите к восточному углу склада и включите пищалку. Часовой у склада тут же повернется в ее сторону, и Шпион может прикончить часового, возле которого он стоит. Оттащив его труп за угол штаба, убейте последнего часового у склада. Переключитесь на Сапера и возьмите два пакета со взрывчаткой (один у склада, другой возле стола рядом с трансформаторами). Переключитесь на Шпиона и отправляйтесь разбираться с часовыми у ворот.

При проведении этой акции постоянно помните о движущемся за воротами часовом, он видит почти все, так что не забывайте быстро убирать трупы. Первым можно снять часового, стоящего дальше всего от ворот. Теперь понадобится помощь Диверсанта. Он должен установить пищалку возле угла караулки, а сам спрятаться за штабом. После того, как правый часовой у ворот будет отвлечен пищалкой, можно прикончить левого. Теперь необходимо снять часового, стоящего снаружи. Обратите внимание, что движущийся часовой довольно долго стоит возле ворот и в это время не видит, что там происходит с неподвижным часовым. Вот за этот небольшой промежуток времени вам необходимо убить стоящего часового и убрать его труп. После этого можно покончить с последним неподвижным часовым у ворот, а потом и с движущимся. Учтите, что наверху у плотины ходит патруль из пяти человек, если он заметит ваши манипуляции или хотя бы трупы соратников – ваша миссия провалена.

Наступает самый ответственный момент операции. Шпиона поставьте за спиной пулеметчика и пока о нем забудьте. Сапера подведите к бункеру с пулеметом у плотины, а Диверсанта и Моряка посадите в лодку и подгоните поближе к плотине (но не слишком близко, примерно под линию электропередачи). Все остальные действия нужно выполнять быстро и четко, поскольку в лагере противника скоро поднимется шум.

Переключитесь на Шпиона, дождитесь, когда патруль пройдет мимо, и прикончите пулеметчика. Отправьте Шпиона на северный берег и переключитесь на Сапера. Заложите взрывчатку с восточной стороны бункера и спрячьтесь в самом дальнем углу расщелины в скалах. Сразу после взрыва отправляйтесь вброд к двум большим камням, лежащим у самой плотины. Заложите там второй заряд взрывчатки и бегите к лодке (лучше, если она в это время уже движется к вам). Сажайте Сапера в лодку и переправляйтесь на другой берег. Быстро высаживайте всю команду, там вас уже поджидает грузовик. Как только последний член вашей группы заберется в него, он отправится в путь, и миссия закончится.

МИСИЯ 4. Удовлетворенная гордость

Место действия: Норвегия
Дата: 10 марта 1941
Состав группы: Диверсант, Снайпер, Моряк, Сапер, Водитель
Задание: уничтожить штаб главнокомандующего немецкими вооруженными силами в Норвегии, расположенный на вилле в местечке Стоккан

Уверенность командования в ваших способностях явно растет, чего нельзя сказать о тщательности планирования операций. Мало того, что перед вами ставят почти невыполнимую задачу, летчики еще умудрились десантировать вашу группу в одном месте, а наиболее важное снаряжение (в частности, автомат водителя) – в другом. Теперь вам предстоит расхлебывать последствия чьей-то нераспорядительности.

Передвижения в этой миссии необходимо производить преимущественно ползком, так что не будем каждый раз это специально указывать. Обратите внимание на танк, стоящий на южном берегу у края воды. Можно его захватить и использовать его пулеметы для расправы с часовыми и патрульными. К сожалению, переправить танк на другой берег невозможно.

Первым делом переместите Снайпера несколько южнее ближайших к вашей группе развалин, но так, чтобы его не мог заметить часовой возле тупика. С этой позиции снимите ходящего вокруг развалин часового. Делать это нужно в тот момент, когда он скрыт развалинами от всех других часовых. После этого ползите обратно к роще и оттуда снимите часового у разрушенного дома. Теперь укройте всех бойцов, кроме Диверсанта, за грудой камней. Диверсант же должен установить пищалку в северном углу развалин, а сам – спрятаться за соседними стенами. Как только часовой от стрелки подбежит к пищалке и уставится на нее, его можно будет быстренько прирезать.

Следующим действует опять Снайпер, его задача – снять часового, патрулирующего между сгоревшими вагонами, причем сделать это надо именно в тот момент, когда он находится точно между вагонами. Часового между развалинами дома и группой скал снимет Диверсант, обратите только внимание, что безопасный путь к нему проходит с северной стороны развалин.

Теперь предстоит убрать часового, стоящего к югу от скал. Сделать это несложно: обогнув скалы с севера, к нему можно подойти вплотную даже в полный рост. Но сначала нужно тщательно изучить маршрут и график движения патруля (позднее это пригодится и для его уничтожения). Маршрут этот весьма причудлив, со множеством неожиданных поворотов, так что не пожалейте времени на его изучение.

Теперь вам предстоит расхлебывать последствия чьей-то халатности

Когда Диверсант покончит с часовым и спрячет его труп за скалы, переключайтесь на Сапера. Он должен занять позицию с южной стороны от скал, там есть крохотная ложбинка, которую патруль не просматривает, хотя и проходит совсем рядом. Выбрав подходящий момент, установите капкан на пути прохода патруля. Скорее всего, первым в него попадет сержант, его подчиненные немного покричат, но скоро успокоятся и, выстроившись в затылок друг другу, двинутся дальше. Повторите операцию еще дважды, и с патрулем будет покончено.



Теперь нужно заманить в капкан часового, стоящего у разрушенного вагона. Для этого необходимо расположить на одной линии пищалку и капкан (последний ближе к часовому) так, чтобы, идя к пищалке, часовой попался в капкан. Не забывайте, что Сапер имеет дурную привычку каждый раз после установки капкана вставать в полный рост.

Устранение часового у реки поручите Моряку, работы по специальности в этой миссии у него все равно нет. За спиной этого часового есть крошечное, не просматриваемое никем пространство, вот туда то вам необходимо добраться. Постарайтесь не толкать часового – вообще-то он на толчки не реагирует, но, если вы отодвинете его достаточно далеко от назначенной ему точки, он захочет вернуться и может заметить вас. Часового у группы скал можно пока не уби-



вать, достаточно отвлечь его внимание, чтобы он не смотрел на танк. Сделайте это с помощью пищалки.

Тем временем Моряк должен залезть в танк, этому вроде бы мешает стоящий рядом часовой, но, используя несколько мертвых зон и передвигаясь в моменты, когда он смотрит в другую сторону, Моряк вполне может это сделать. Как только он окажется в танке, все оставшиеся в живых часовые примутся палить по нему, но танк есть танк – пулей его не возьмешь. Увлеченных стрельбой часовых можно брать голыми руками, не следует только попадаться им на глаза. Когда с часовыми будет покончено, сажайте всех в танк. Теперь вы можете расстрелять оставшихся на этой стороне реки немцев из танковых пулеметов. С силами врага на южном берегу покончено, жаль только, что с танком придется расстаться: почему-то он не может пробиться через довольно жидкое заграждение. Приблизительно треть миссии выполнена.

Увлеченных стрельбой часовых можно брать голыми руками, не следует только попадаться им на глаза

Переводя своих людей на другой берег, не забывайте, что проходящие время от времени по мосту поезда могут кого-нибудь задавить. Двигайтесь по восточной стороне моста, где есть пешеходная дорожка. Учтите, что в конце моста лежит камень; обходя его, необходимо зайти на рельсы.

Время от времени к мосту подъезжает мотоциклист, он довольно долго стоит и смотрит в бинокль, потом уезжает. Можно поручить снять этого мотоциклиста Снайперу, но лучше дождитесь его отъезда. Перебазировав всех людей на другой берег, разместите их восточнее железной дороги у самого обрыва. Внимательно изучите график движения всех патрулей по эту сторону железной дороги.

Переключитесь на Снайпера и снимите часового, стоящего у ближайшей к переезду группы камней. Сразу же положите Снайпера. Ближайшие подвижные и неподвижные часовые начнут бегать и любоваться на труп только что убитого часового; если вам повезет, кого-нибудь из них переедет поезд, но особо рассчитывать на это не стоит.

Когда суматоха уляжется, переключайтесь на Диверсанта и снимите часового между группой скал и развалинами. Потом уберите и часового, бродящего за дальними стенами. Не забывайте прятать трупы. Переключитесь на Сапера и ползите к ближайшим развалинам. Дождавшись, когда патруль обогнет лес и повернет на север, уничтожьте его гранатой. Опять поднимется суматоха, но ненадолго.

Переключитесь на Диверсанта и отправляйтесь ликвидировать часового у дороги. Не забывайте о ездящей туда-сюда по шоссе машине. С помощью пищалки и ножа разберитесь с ходящим вокруг скал часовым. Уничтожьте стоящего возле будки часового, а когда полюбоваться на дело ваших рук прибежит еще один, прирежьте и его. Теперь необходимо дождаться, спрятавшись за углом будки, машины и расправиться с ее водителем.

Путь к боеприпасам для вас открыт, осторожно переведите всех бойцов к парашюту, не забывая при этом о патрулях. В ящиках находятся: обойма с патронами для Снайпера, взрывчатка для Сапера и автомат Водителя. Последний должен расправиться с патрулем, как только он покажется из-за леса.

Направьте Диверсанта окружным путем к восточному углу забора, а оттуда в прогалину между деревьями. Он должен заманить туда пищалкой патрульного, это нетрудно; следующая задача гораздо сложнее. Необходимо снять двух часовых у ворот, сперва стоящего у самой башни, а потом другого. Сложность заключается не в том, как подобраться к ним (вдоль самого забора идет мертвая зона), а в том, чтобы вас никто не видел с окровавленным ножом в руках.

Теперь в дело вступает Снайпер. Он должен заползти между двух заборов, проползти к реке примерно до первого снежного пятна и с этой позиции снять патруль из трех человек. Первым надо подстрелить сержанта, тогда меньше вероятности, что патрульные поднимут тревогу, но вообще действовать тут надо стремительно – на раз, два, три. Путь к вражескому штабу открыт, но прежде чем взорвать его, нужно уничтожить караулку у северного угла внешнего забора.

Заведите всех людей между заборами и расположите следующим образом: Диверсант, Моряк и Снайпер – слева от ворот, Водитель – возле угла ближайшей к караулке палатки. Сапера заведите внутрь двора штаба между домиком и забором. С этой позиции он должен бросить гранату точно в угол караулки и тут же залечь. Если в караулке все же кто-нибудь уцелеет, с ним расправится Водитель, а с выбежавшим из ворот патрульным – остальная троица. Теперь можно взрывать штаб. Бомбу следует заложить за углом здания, а Сапера отвести назад в укрытие. Оставшихся на дворе часовых убрать несложно, все они стоят так, что к ним можно безопасно подойти (если же к какому-то трудно, то у Снайпера должен остаться хотя бы один патрон). На закуску остается часовой на пирсе, с ним справится Водитель. Сажайте всех в катер – и миссия завершена.

МИССИЯ 5. Слепая справедливость

Место действия: Норвегия
Дата: 2 мая 1941
Состав группы: Диверсант, Шпион
Задание: уничтожить радарную станцию у аэродрома Хердла

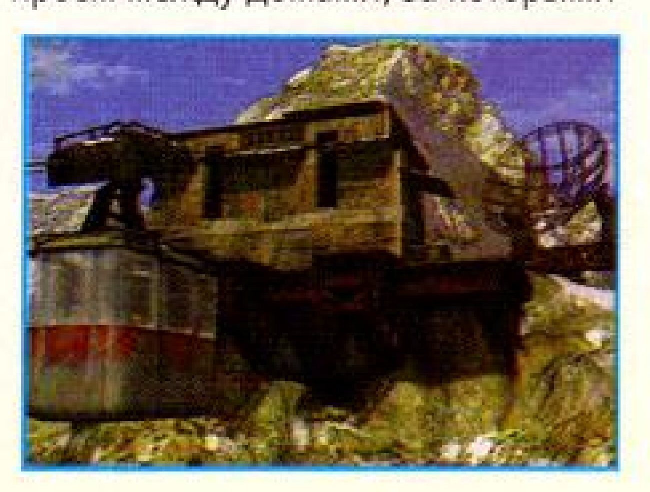
К радарной станции можно подняться на канатной дороге или влезть по скалам в восточной стороне карты. Первым путем пойдет Шпион (предварительно переодевшись в немецкий мундир), а вторым Диверсант. Часовой, стоящий у сохнущего мундира, может вызвать подмогу по телефону. Несмотря на малый состав группы, данная миссия проще предыдущей, хотя попотеть придется. Львиная доля работы выпадает тут на Диверсанта с его пищалкой.

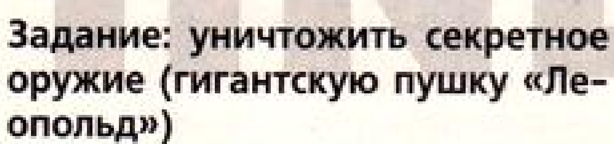
Начать следует с часового у ящиков, его можно заманить на середину расстояния между палаткой и деревом и там прикончить. Движущегося вдоль стены дома можно пришить и без пищалки, он никогда не заглядывает за угол, так что с этой позиции легко его достать. Гуляющего вдоль западной стены того же дома часового следует заманить почти до леса, а того, что движется между скалами и домом, до угла скал.

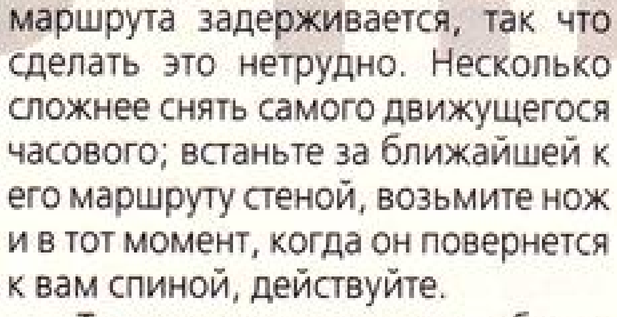
Теперь ползите к следующему дому и прячьтесь за бочками. Во время следующей операции вас может заметить часовой, стоящий у сохнущего белья, и патруль из двух фрицев, будьте очень осторожны. Поставьте пищалку примерно посередине между домами (там, где кончается снег и начинается земля) и заманите туда часового. Переведите Шпиона к западному углу дома, а потом в мертвую зону за ящиками. Установите пищалку приблизительно на трети расстояния от бочек до ящиков и отведите Диверсанта за бочки. Включите пищалку, а когда часовой прибежит ее разглядывать, дайте Шпиону в руки яд и прикончите часового.

Подведите Шпиона к ящикам у соседнего Г-образного дома, а Диверсанта – к его противоположному углу. Выманите и прикончите движущегося часового. Берите пищалку и ползите вдоль дома к ящикам (с южной стороны). Заманите следующего часового, а когда с ним будет покончено, дайте команду Шпиону прикончить ближайшего к нему часового. Часовые у канатной дороги вам не мешают, поэтому ими можно не заниматься.

Ведите Шпиона и Диверсанта в проем между домами, за которыми





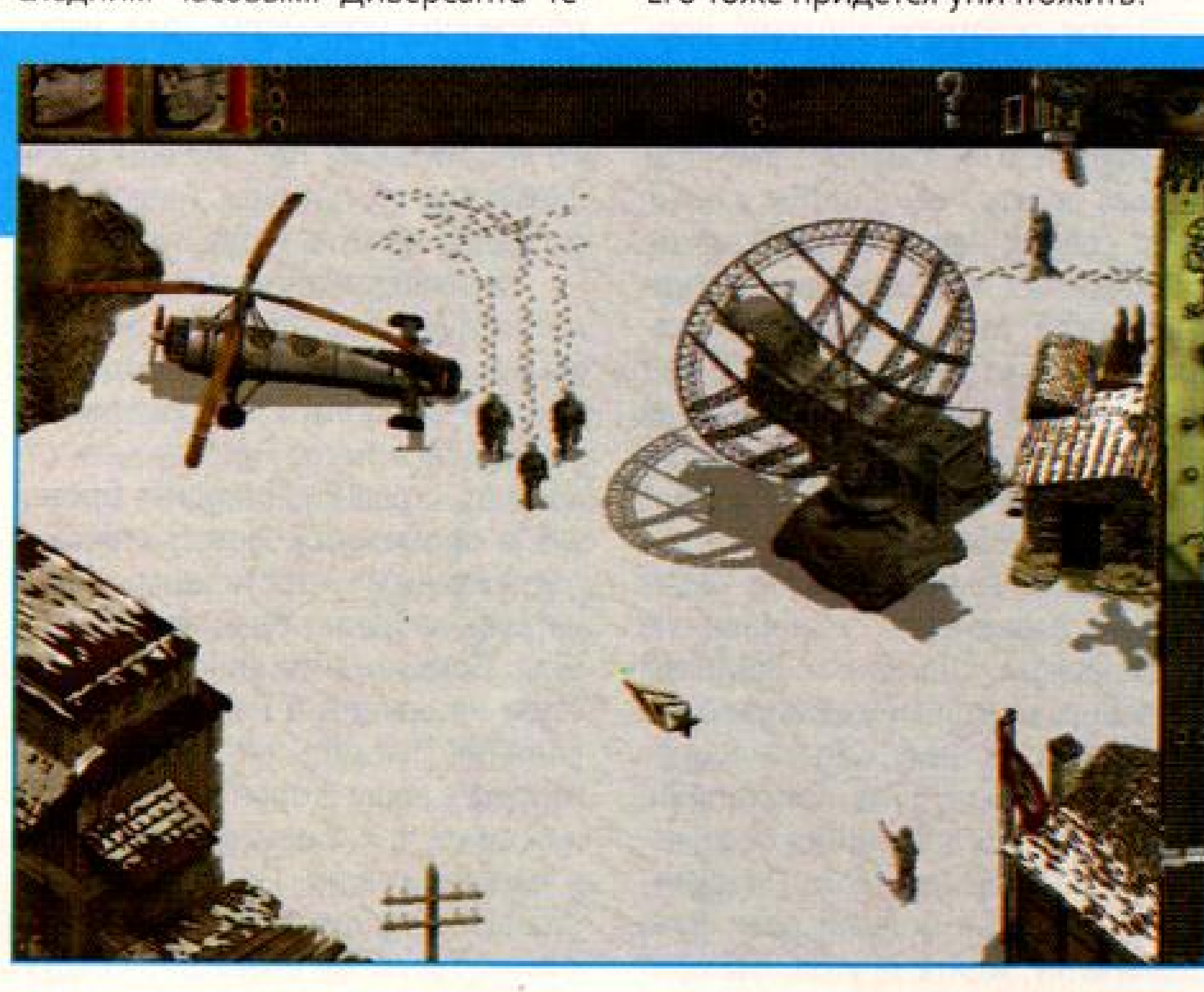




ходит патруль. Шпиона сразу спрячьте в левом доме. Установите пищалку ближе к правому дому, включите ее и спрячьте Диверсанта в левом доме. Действуйте быстро, чтобы не попасться на глаза патрулю. Как только патруль уставится на пищалку и повернется к вам спиной, покончите с ним ядом Шпиона.

Теперь ведите обоих своих людей к груде дров, переключайтесь на Диверсанта и покончите с последним часовым. Диверсанта теперь спрячьте за ближайшей к восточному склону (по которому ему предстоит взбираться наверх) группой деревьев, а Шпиона переоденьте и отправляйте по канатной дороге наверх. Уничтожьте часового у верхней станции канатной дороги. Изучите график движения тройного патруля и, выбрав момент, прикончите часового возле обрыва. Его труп можно спрятать за домом. Поставьте Шпиона возле южного угла этого же дома, но так, чтобы его не видел стоящий у противоположного угла часовой. Переключайтесь на Диверсанта. Дождитесь, когда нижний патруль отойдет как можно дальше, и лезьте по скале вверх. Остановитесь на расстоянии метра от верхнего края скалы и переключайтесь на Шпиона.

Дождитесь, когда верхний патруль, двигаясь от вас, поравняется с бочкой, и стреляйте в нее. Быстро поднимайте Диверсанта наверх и прячьте его за домом. Теперь Шпион должен расправиться с оставшимися наверху немцами. Сделать это несложно, так как система обороны фрицев окончательно расстроена. Остается перетащить две бочки к антенне локатора, выстрелить в них и усадить обоих бойцов в автожир.



МИССИЯ 6.
Угроза «Леопольда»

Место действия: Норвегия
Дата: 10 мая 1941
Состав группы: Диверсант, Снайпер, Сапер

Задание: уничтожить секретное оружие (гигантскую пушку «Леопольд»)

Эту пушку немцы предполагают использовать на восточном фронте после начала войны с Россией (скорее всего – для обстрела Ленинграда). Размеры пушки впечатляют, но не волнуйтесь, вам вполне хватит взрывчатки, чтобы ее уничтожить. Кроме часовых и патрульных в данной миссии присутствует броневик. Его тоже придется уничтожить.

Сразу переключайтесь на Диверсанта. Первым нужно убрать одинокого патрульного, который бродит у места вашей высадки. Поставьте пищалку почти у края карты и ждите его в гости. С этим фрицем можно особенно не церемониться – его никто не видит и не слышит, воспользуйтесь пистолетом.

Ползите к башне, слева от нее есть место, по которому Диверсант может взобраться на второй этаж прямо за спиной часового. Ходящий неподалеку часовой всего на какую-то секунду смотрит на стоящего часового, а спрятаться от него можно за часами. Туда же нужно убрать и труп часового. Движущегося немца убрать сложнее, он почему-то не расположен бегать к пищалке, только посмотрит на нее несколько секунд и идет дальше. Зато прибегают остальные два часовых и замечают Диверсанта. Действовать будем так – встаньте за часами в полный рост и возьмите в руку нож. Как только часовой дойдет до конца маршрута и повернется, щёлкните на нем ножом, и Диверсант отправится по его следам. Не волнуйтесь, что он движется недостаточно быстро, часовой будет зарезан как раз в нужной точке.

Спускайтесь со стены и обойдите вокруг дома, там вы увидите вертикальную лестницу, спиной к которой стоит часовой. Поднимайтесь наверх и прикончите его. Движущийся часовой смотрит на него всего секунду, а на концах своего маршрута задерживается, так что сделать это нетрудно. Несколько сложнее снять самого движущегося часового; встаньте за ближайшей к его маршруту стеной, возьмите нож и в тот момент, когда он повернется к вам спиной, действуйте.

Теперь настала пора убрать двух последних часовых на втором этаже здания. Ходящий внизу часовой их не видит, так что действуйте смело. С часовым, стоящим возле противотанковых ежей и ходящим вдоль здания, расправится Снайпер, а Диверсант должен снять часового, стоящего на лестнице возле башни. Как ни странно, но бродящий внизу патруль его совсем не видит, так что никаких сложностей тут нет.

Размеры пушки впечатляют, но не волнуйтесь, вам вполне хватит взрывчатки, чтобы ее уничтожить

Теперь ведите Снайпера и Сапера внутрь здания по вертикальному трапу, а Диверсант пусть ползет к группе скал и устанавливает пищалку в центре треугольника, образованного этими скалами, ящиками и кучей камней. Выбрав момент, когда броневик проедет мимо, включите пищалку и прикончите подвижного часового. Теперь спрячьтесь между палатками и, дождавшись проезда броневика, снимите часового возле палатки. Труп нужно спрятать за палаткой. Установите пищалку у крайней южной точки группы скал и спрячьте Диверсанта за ближайшей палаткой.

Переключайтесь на Сапера. Установите бомбу на пути движения броневика, лучше всего между восточной палаткой и кучей камней. Сапера спрячьте за группой скал и ждите броневик. После взрыва полюбоваться обломками прибегут несколько часовых со двора. Когда они остановятся, включайте пищалку и расправьтесь с ними. Возможно, прибежит и патруль, неплохо бы уничтожить и его, но это не обязательно.

После того, как тревога уляжется, переключайтесь на Снайпера и ползите к южной башне. Снимите стоящего на крыше штаба часового. Снайпера сразу после выстрела



заставьте лечь на всякий случай. Ходящий по двору часовой к этому моменту уже должен быть уничтожен, однако, если вам не повезло и он цел, придется поработать Диверсанту. Установите пищалку между домом и ящиками, а Диверсанта спрячьте за ними. Место для пищалки выбирайте тщательно, чтобы к ней не прибежал часовой, стоящий между палатками.

Переключайтесь на Снайпера и пристрелите часового, стоящего возле пушки. Переключайтесь на Диверсанта и снимите часовых между палатками и у стены. Дорога к пушке открыта.

Диверсанта и Снайпера укройте на путях между пушкой и платформой, а Сапера ведите к лесенке, по которой он должен забраться на пушку. Тройной патруль в юго-восточной части карты в некоторых точках своего маршрута видит эту лестницу, так что изучите предварительно график его движения. Поднимитесь на пушку и заложите взрывчатку.

Теперь необходимо подготовиться к эвакуации. Вообще-то часовые вам в этом не помеха, но лучше все же убрать некоторых из них, просто чтобы не путались под ногами в ответственный момент. Без особой сложности можно снять двух часовых у путей (не забудьте спрятать трупы), бродящего возле тупика и стоящего там же за стеной. Этого хватит.

Поставьте пищалку перед караулкой так, чтобы ее мог услышать стоящий за стеной часовой. Включите ее и внимательно ознакомьтесь с секторами обзора оставшихся неподвижных и подвижных часовых. Вам предстоит провести своих людей по извилистому маршруту и поместить всех троих за спиной пулеметчика.

Дальше действовать нужно быстро. Переключитесь на Диверсанта и снимите пулеметчика. Быстро переключайтесь на Сапера и взрывайте мину. На какое-то время немцам станет не до вас. Объедините бойцов в группу, и как только покажется грузовик, сажайте их в него. Если вам повезет и грузовик никто не подстрелит, миссия закончится.

Такое скромное задание: проникнуть на базу, охраняемую множеством патрулей и двумя мощными орудиями, и взорвать две подводные лодки... Ну а чтобы вам не было совсем легко, начальство не позаботилось снабдить вас надувной лодкой



МИССИЯ 7. Охота на волков

Место действия: Норвегия
Дата: 7 февраля 1942
Состав группы: Диверсант, Моряк, Сапер, Водитель, Шпион
Задание: проникнуть на базу подводных лодок Арендаль и взорвать стоящие там субмарины

Такое скромное задание: проникнуть на базу, охраняемую множеством патрулей и двумя мощными орудиями, и взорвать две подводные лодки... Ну а чтобы вам не было совсем легко, начальство не позаботилось снабдить вас надувной лодкой, так что придется действовать двумя группами. Одна будет пробиваться на базу, а другая должна украсть ялик, без которого невозможно проникнуть на борт подводной лодки.

Первой вашей заботой будет достать взрывчатку, сброшенную на парашюте. Шпиона и Водителя направьте в угол между ангаром и пристройкой к нему. Сапера поместите у западного угла пристройки. Дождитесь, когда пройдет патруль, и идите за взрывчаткой. Передвигаться можно в полный рост. Взяв взрывчатку, идите за угол, где притаились остальные бойцы. По пути можно поставить где-нибудь на своих следах капкан, это несколько упростит следующую задачу.

Объедините всю троицу в группу, возьмите пистолеты и ждите. Патруль заметит следы, оставленные Сапером, и побежит по ним. Как только патрульные вас обнаружат, покончите с ними. Подлечите раненых.

Сапер и Шпион должны проползти к караульной будке у ворот. Сапера поставьте на самый краешек непросматриваемого часовым у офицерского мундира пространства. Учтите, что в этом месте его может заметить наружный (тройной) и внутренний патруль, так что изучите графики их движения. Выждав момент, когда часовой повернется к вам спиной, бегите к сапогам и поставьте там капкан. Спрячьте Сапера за бельем и переключитесь на Шпиона. Часовой заметит следы, побежит по ним и попадется в капкан. Быстренько спрячьте его труп за белье и переоденьтесь в немецкую форму.

Отведите Шпиона подальше от караулки и переключайтесь на Сапера. Выждав, когда внутренний патруль уйдет на самый дальний участок своего маршрута, возьмите капкан и поставьте его недалеко от угла караулки. Заложите взрывчатку у самой караулки и направьте Сапера за угол прилепленного к наружной стороне забора дома. Сначала он может передвигаться в полный рост, но сразу после взрыва ему лучше лечь. К караулке сбегутся все окрестные часовые, и кто-нибудь из них непременно попадется в капкан, это несколько облегчит вашу дальнейшую миссию.

Когда уляжется суматоха и все часовые разбредутся по местам, можно будет ими заняться. Делать это будет, как вы понимаете, Шпион. Лучше всего действовать в таком порядке: часовой у восточной стены, движущийся часовой у погрузочного устройства, два неподвижных часовых, часовой на стенке пирса. Трупы можно не прятать, но не забывайте про все еще ходящий по двору патруль. Теперь базу охраняют патруль и две пушки.

Переключайтесь на Водителя и ползите во двор. Двигаясь все время за спиной патруля, Водитель должен проползти к броневику и забраться в него. Прежде чем открывать стрельбу, отведите броневик в промежуток между стеной и погрузочным устройством. Когда патруль забредет туда, покончите с ним. Подъезжайте вплотную к любому из орудий и немножко постреляйте. Пушкарь тут же развернет орудие в вашу сторону, но стрелять не станет, т. к. броневик находится в «мертвой» зоне. Подведите Шпиона за спину пушкарю и покончите с ним. Такую же операцию следует проделать и с прислугой второго орудия. Может получиться, что какое-то из орудий станет в неудачную позицию и Шпион не сможет стрелять из пистолета, тогда придется подождать прибытия Моряка и Диверсанта. Кстати, пришла пора действовать и им.

На первых порах они могут действовать без церемоний. Достаточно Диверсанту показаться из-за угла, наследить и спрятаться опять, как ближайший часовой побежит к нему. Расстреляйте его из пистолета (можно объединить обоих бойцов в группу и стрелять вместе, но это не обязательно). На выстрелы прибежит второй часовой, а за ним и патруль. Расстреляйте и их.

Теперь передвигайтесь к дому сложной конструкции под соломенной крышей. С восточной стороны проход между этим и соседним домом кончается обрывом, так что если поставить там пищалку, часовой вынужден будет бежать вокруг всего дома. На этом маршруте его легко подстеречь и пристрелить (лучше, если стрелять будет Моряк из гарпунного ружья). Ну а заманить и прикончить второго часового и вовсе несложно. После этого снимите часового у соседнего дома, а потом – у самого южного в этом ряду. Подобраться к этому часовому легко, хотя он и стоит почти вплотную к стене, вдоль нее проходит вполне достаточная полоса «мертвого» пространства. Правда, трудно выбрать момент, ведь ря-

дом проходит патруль, а часового нужно не просто убить, но и спрятать его труп, да еще аж за соседний дом. Прежде всего спрячьте Диверсанта внутри дома, и уже с этой позиции действуйте.

Следующую задачу – расправиться с патрулем – можно выполнить только совместными усилиями. Моряка спрячьте в крайний дом, а Диверсант должен установить неподалеку пищалку, причем с таким расчетом, чтобы патрульные возле нее стояли спиной, или почти спиной к тому месту, где прячется Моряк. Диверсанта отведите подальше, он ни в коем случае не должен попасться на глаза патрулю. Включите пищалку, улучив благоприятный момент, выведите Моряка из дома и прикончите патрульных из гарпунного пистолета. Ведите обоих бойцов к ялику и сажайте в него – на этом берегу вам делать больше нечего.

Управляя яликом, имейте в виду следующее: акватория просматривается несколькими часовыми и патрульными, поэтому двигайтесь быстро и зигзагами. Особенно опасен патруль в районе маяка, он просматривает даже то место, где вам предстоит высаживаться.

Ведите ялик мимо пирсов с подводными лодками к съезду в воду. Расправьтесь, если это необходимо, с прислугой орудий. Сажайте всех своих людей в ялик и гребите к плотику у торца пирса. Высадите всех бойцов и сразу же отведите их к концу пирса. Теперь Сапер может поочередно взорвать обе лодки. Бомбы следует закладывать возле торпедных аппаратов на корме; следите за тем, чтобы не покалечить своих людей, лучше, если при взрыве одной лодки они будут находиться на другой. Сажайте людей в ялик, и победа, как всегда, за вами!

МИССИЯ 8. Пиротехники

Место действия: Африка
Дата: 19 октября 1942
Состав группы: Диверсант, Снайпер
Задание: уничтожить запасы горючего в центре снабжения Телль-Эль-Эйса

Вроде бы после прошлой миссии все ваши люди были живы и здоровы, а теперь две трети группы почему-то отдыхают. И это вовсе не потому, что они тут не нужны – миссия вам предстоит такая, что и полной группой выполнить ее непросто, ну а двумя людьми и вовсе невозможно. Однако попробуем.

Снять часового, ходящего рядом с вашей двойкой, несложно. Установите пищалку возле дальней стены – и все. Следующего подвижного часового снять тоже просто, но при установке пищалки имейте в виду, что к ней должен прибежать только этот часовой. Если прибежит и неподвижный, дело может кончиться плохо. Покончив со вторым часовым, переставьте пищалку и заманите третьего (пищалку лучше ставить в угол между стенками, а Диверсанта спрятать напротив).

Теперь настал черед часового у грузовика. Установите пищалку там, где до сих пор стоит Снайпер, и отправьте Диверсанта по очищенной территории к грузовику. Тут есть один опасный момент: неподвижный часовой над обрывом имеет обыкновение периодически поворачиваться и смотреть на грузовик. Он может заметить Диверсанта, когда тот выползет из проема между стенами, так что сообразуйте передвижения Диверсанта с поворотами часового.

Добравшись до грузовика, включайте пищалку, но только так, чтобы самый западный часовой при этом повернулся носом к стене. Прикончив часового у грузовика, спрячьте его труп за грузовик. Ползите опять вокруг развалин и заберите пищалку. Возвращайтесь к грузовику. Установите пищалку у стены, за которой ходит часовой, и ползите к Снайперу. Выбрав подходящий момент, включайте пищалку и расправьтесь с часовым. Заберите пищалку и ползите в проем между стенами справа от бочек. Там есть крошечная «мертвая» зона, не просматриваемая часовым у обрыва.

Теперь для разнообразия вам предстоит немного побегать. Дождавшись момента, когда часовой во дворе повернет на север, а стоящий у обрыва отведет взгляд от вас, бегите во двор. Нужно очень тщательно выбирать момент, два перечисленных выше события должны совпасть. Точку, в которую побежит Диверсант, нужно выбирать приблизительно посередине маршрута часового во дворе, а на бегу стоит вытащить нож. Если все это вам удастся, диверсант окажется прямо за спиной часового и быстренько его прикончит. Труп нужно спрятать в северо-восточном углу двора.

Идите в проем стен за спиной часового у обрыва и встаньте как можно ближе к нему, но так, чтобы ходящий справа часовой вас не видел. Маршрут движения у него очень короткий, поэтому следующую операцию нужно проводить тоже бегом. Как только движущийся часовой повернется к вам спиной, подскочите к часовому у обрыва и снимите его. Тут же хватайте труп и прячьтесь за стену.

Тащите труп к предыдущему и установите пищалку в проеме стен при выходе со двора. К ней прибегут сразу два часовых, но «чувство локтя» у них развито слабо, так что вы без труда сможете прикончить обоих. Настал черед часового, ходящего от пушки до стены, но тут сложностей нет. Несколько труднее прикончить левого часового у пушки. Спрячьте пищалку точно во второй от пушки угол, а Диверсанта – за стеной несколько южнее ее. Один часовой прибежит к пищалке, а другой повернется к ней и будет вам мешать. Однако, как только вы выключите пищалку, он отвернется, а второй еще некоторое время будет стоять на месте. Вот этим кратким моментом и нужно воспользоваться. К сожалению, второго часового и пушкаря прикончить пока невозможно, поэтому забирайте пищалку и отправляйтесь в проем правее бочек.

Теперь вам нужно выбрать место для пищалки, чтобы отвлечь ею часовых у дороги. Трудность тут в том, чтобы надолго приковать внимание часовых к пищалке. Если ее установить на виду, правый часовой быстро от нее отворачивается, а если слишком задвинуть за стену, он краем глаза видит второго часового. Придется поэкспериментировать. Диверсанта спрячьте в углу стен за спиной левого часового и переключайтесь на снайпера. Его нужно положить на краю обрыва вне поля зрения часовых, но так, чтобы он мог подстрелить часового у дороги и ходящего возле штаба. То, что он не может попасть в ходящего по двору, пусть вас не волнует.

Включайте пищалку. Стреляйте в часового у дороги в крайней левой точке его маршрута. Снайпер должен залечь, чтобы его не заметил часовой у штаба. Теперь предстоит охота за этим часовым, его нужно убрать в самой северной точке маршрута, причем еще до того, как он повернет на запад. Если это вам удастся, труп заметит только часовой со двора, уложите и его в той же точке.

Переключайтесь на Диверсанта и прикончите часовых у дороги. У снайпера должно остаться три патрона, ими предстоит снять часовых на штабе и нефтяных цистернах. Ползите вниз по дороге, а потом к верхнему углу палатки, стоящей ближе к штабу.

Миссия вам предстоит такая, что и полной группой выполнить ее непросто, ну а двумя людьми и вовсе невозможно



С этой позиции вы должны видеть в прицел часового на штабе и движущегося на цистернах. Сообразуясь с графиком движения часовых, снимите сначала одного, потом другого.

Теперь ползите к углу штаба и оттуда снимите второго часового на цистернах. Спрячьте Снайпера за палатками и переключайтесь на Диверсанта. Ползите к палаткам, установите пищалку примерно там, откуда стрелял Снайпер, а Диверсанта спрячьте слева от другой палатки. Часовые не будут бегать к пищалке, а только повернутся, действуйте решительно. Спрячьте трупы за палатками.

Заманите часового, двигающегося вдоль трех домиков, за угол и прикончите. У часового, караулящего белье, маршрут длинный, и он просматривает весь двор, так что тут придется поползать и побегать. Пищалкой пользоваться не нужно, просто, выбрав момент, спрячьтесь за бельем, а как только часовой повернет, снимите его. Приблизительно так же можно прикончить и следующего часового, только прятаться тут нужно в правом домике. Кружным путем ползите к штабу, выманите за угол часового и прикончите. Подвинув пищалку ближе к углу, заманите и часового, ходящего между бочек. Ну а как пришить двух последних часовых, говорить не буду, все элементарно.

Теперь придется потаскать бочки. Самую дальнюю не трогайте, ее видит часовой у дороги. Одну бочку поставьте у большой цистерны, по одной – у тройных цистерн, а остальные расположите цепочками от сеток с бочками к цистернам. Задание несложное, но приходится учитывать движения оставшихся в живых часовых. Теперь ведите Диверсанта наверх к оставшимся там бочкам. Взяв одну из них, тащите ее к пушке и поставьте у ее левого заднего колеса. Отведите Диверсанта подальше и дайте ему в руки пистолет. Переключайтесь на Снайпера, ему предстоит ползти вдоль скал, как можно ближе к часовому у дороги.

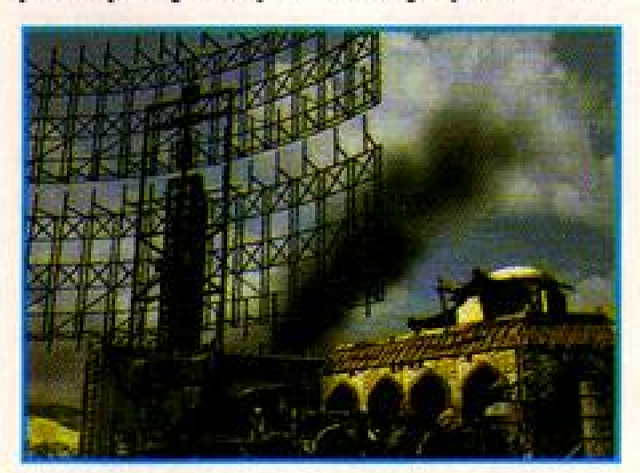
То, что будет происходить дальше, точному прогнозированию не поддается, от слишком многих факторов зависит конечный результат. Поэтому дадим лишь приблизительный сценарий дальнейших событий.

Итак, Снайпер берет в руки пистолет и стреляет в часового; прежде, чем он его прикончит, начнется тревога. Диверсант стреляет в бочку, она взрывается – и пушка уничтожена. Диверсант бежит к обрыву и начинает спускаться. Снайпер полает на середину дороги и стреляет в бочку, происходит очень большой «бум». Диверсант и Снайпер ползут к пулеметчику, убивают его и часового у моста. Подъезжает джип, все садятся в него, и миссия закончена.

Вероятность благополучного исхода тут примерно 1 к 5, так что вам предстоит переиграть концовку миссии неоднократно. И каждый раз будет встречаться что-то новое. Ну а для тех, кому так и не удастся справиться с концовкой миссии, сообщаем пароль следующей. В зависимости от версии игры это будет XTPB8 или 924BF.

МИССИЯ 9. Куртуазный визит

Место действия: Африка
Дата: 20 октября 1942
Состав группы: Диверсант, Снайпер, Сапер, Водитель, Шпион
Задание: нанести как можно больший урон лагерю немецкой 21-й танковой дивизии. Взорвать радар, бункер и пост управления



После предыдущей миссии эта кажется совсем простой. Даже непонятно, зачем в ней задействовано столько народу; если бы Шпион умел таскать бочки или ставить мины, он бы и один справился.

Итак, переключайтесь на Шпиона, в виде исключения он уже одет в немецкую форму, так что не придется воровать чужие обноски. Идите во двор и начинайте разбираться с часовыми. Первым прикончите подвижного, который разворачивается возле бункера. Вот в этой точке разворота его и надо пришить. Если вы оставите труп на месте, через некоторое время полюбоваться на него прибегут еще два часовых, с дальнего конца двора и из-за железного забора. Их надо убирать по мере поступления.

Теперь прикончите часового у бункера, а потом того, что возле танковых ангаров. С последним будьте осторожнее, вас может застукать оставшийся движущийся часовой. Теперь настал и его черед. Сообразуйтесь с графиком движения патруля, а труп спрячьте между ближайшими домиками. Потом прикончите часового у ворот и вынесите тело со двора (там и так достаточно намусорено). Отправляйтесь к противоположным воротам и снимите последних двух часовых. Теперь на дворе остался только патруль, с ним расправится Снайпер.

Наиболее удобная позиция для стрельбы – у левой стороны южных ворот, о том, что действовать нужно быстро, напоминать излишне, тревогу раньше времени поднимать не стоит. Теперь вы полный хозяин во дворе и можете заняться минированием объектов. Бомб у вас всего две, но на дворе достаточно бочек с горючим, кроме того, в качестве большой бомбы можно использовать бензовоз. Бомбы можно заложить у бункера и у антенны, бензовоз поставить возле танковых ангаров, а из бочек построить цепочку от антенны к командному центру. Причем все это надо располагать так, чтобы одно детонировало от другого. Если у вас не получится взорвать все вышеперечисленное, можно отказаться от взрыва ангаров и использовать бензовоз в другом месте. Короче, поэкспериментируйте с разными вариантами взрыва, больше в этой миссии все равно делать нечего.

Покончив с минированием двора, сажайте всех в грузовик и выводите его за южные ворота. Тут Сапер должен сойти и активизировать взрыватели. Сажайте его обратно и езжайте по дороге до конца.

МИССИЯ 10. Операция «Икар»

Место действия: Африка
Дата: 14 ноября 1942
Состав группы: Диверсант, Снайпер, Сапер, Водитель, Летчик
Задание: спасти летчика из плена и заодно взорвать склад боеприпасов

В этой миссии в вашу группу добавлен Летчик (несмотря на то, что первоначально он сидит за решеткой, управлять им вы можете сразу). Толку от него никакого, у него нет оружия, зато ему предстоит управлять захваченным самолетом, на котором ваши бойцы вернутся на базу.

Первый этап миссии крайне прост – дайте Водителю в руки автомат и отправьте его расправляться с часовыми у мест высадки. Выйдя из-за развалин, Водитель сразу может снять первого часового. Потом нужно залечь и подождать подхода патруля. Хотя часовой в развалинах немного пошумит, общей тревоги не поднимется. Расправившись с патрулем, можно прикончить еще

трех ближайших часовых. Пулеметчиками, сидящим вдоль дороги к аэродрому, можно пока не заниматься, их черед наступит позже.

Ведите всю группу к углу двора и переключайтесь на снайпера, он должен выбрать подходящий момент и снять патрульного у ворот. Теперь Диверсант может перемахнуть через стену и спрятаться за ящиками. Будьте осторожны, два ближайших подвижных часовых могут заметить его на стене. С помощью пищалки и ножа покончите с часовым у загона, в котором томится Летчик. Перелезайте обратно через стену, идите вдоль нее на восток и забирайтесь наверх. Сразу же ложитесь и ждите благоприятного момента, чтобы спуститься за спиной часового и прикончить его. Труп вытащите за ворота или спрячьте за ящиками, чтобы его не видел ходящий у склада часовой.

Потом спрячьтесь за углом склада и, дождавшись, когда часовой развернется, снимите его. Теперь по большей части двора можно расхаживать в полный рост. Освободите Летчика и спрячьте его за ближайшими ящиками. Туда же нужно отвести всех остальных, кроме Диверсанта, которому предстоит еще много работы.

Снимите часового у клетки, потом у ящиков. Его может видеть часовой, ходящий у неисправного танка, так что труп оттащите за ящики. Чтобы облегчить выполнение одной из последующих задач, можно немного прибраться на дворе, т. е. стащить все трупы в угол стены за складом, но вообще-то делать это не обязательно.

Теперь следует заняться часовым в углу двора за палатками. Подбираться к нему нужно так: подползти к входу в палатку, дождаться прохода часового у пакгауза, пробежать вокруг палатки, залечь и заползти за спину часового. Постарайтесь не толкать его, а то он увидит труп часового у склада и поднимет тревогу.

Теперь спокойно отправляйтесь убирать часового у ворот. Идите к палатке, дождитесь за ее углом, когда часовой у пакгауза повернется к вам спиной, и бегите за ним с ножом в руках. Труп спрячьте за пакгаузом.

Ползите мимо ремонтируемого танка к ящикам, установите пищалку и спрячьтесь за ящиками. Прикончите прибежавшего к ней часового, его труп спрячьте за ящики. Теперь нужно заняться часовым, стоящим между танковыми ангарами в южной части двора.

Идите наружу и установите пищалку точно за его спиной. Залезьте на стену, уложите Диверсанта и включайте пищалку. Часовой побежит вокруг всего двора к пищалке, снять его на этом длинном маршруте несложно. Если вы прибрались во дворе, и там не валяются трупы, сделать это можно и когда он будет бежать туда, и на пути обратно. В противном случае, добежав до пищалки и полюбовавшись на нее, он поднимет тревогу. Труп оттащите за ангар.

Теперь нужно заняться часовым между ангарами в северной части двора. Для этого вам понадобятся Диверсант и Снайпер. Диверсанта укройте в левом ангаре, а Снайпера положите на дворе так, чтобы он мог снять этого часового. Дождитесь прохода патруля, пристрелите часового, переключитесь на Диверсанта и подтащите труп к правому ангару. Ползите к Т-образной стене и установите пищалку так, чтобы неподвижный часовой ее не слышал, а подвижный слышал. Укройтесь от патруля за стеной и, дождавшись его прохода, включайте пищалку. Убедитесь, что остановившийся подвижный часовой не видит неподвижного, и уберите последнего. Труп отнесите к югу от стены.



Теперь осталось убрать подвижного часового, сделать это можно, не меняя положения пищалки. Труп спрячьте там же, где и предыдущий. Диверсанта и Снайпера отведите к остальным бойцам, а Водителя туда, где только что был Диверсант. Переждав патруль, залезайте в танк под навесом. Теперь начинается самое интересное – танковое сражение.

На мечущихся по двору патрульных можно пока не обращать внимания, ваша главная цель – вражеские танки. Едва зафырчит мотор, направьте танк прямо на север, не выезжая из-за стены. Слева от вас вы увидите выезжающий из ангара танк, но его орудие повернуто в противоположную от вас сторону, так что расправиться с ним совсем просто.

Теперь разверните орудие в сторону остановившегося между стенами танка (для этого надо выстрелить в него, не обращая внимания на стену) и выезжайте из-за стены. Стреляйте, как только это станет возможным. Подождите, когда покажется следующий танк, и покончите с ним.

Теперь можно заняться патрульными, которые давно палят по вам из автоматов. Потом отправляйтесь к пакгаузу и выстрелите в его дверь. Появится патруль – расстреляйте его. Повторяйте это до тех пор, пока у противника не кончатся солдаты.

Направляйтесь к выезду на дорогу к аэродрому, уничтожая по пути патрули. Ездящий по дороге танк уничтожить несложно, нужно только дождаться, когда его орудие не смотрит в вашу сторону, и выезжать на дорогу. Отправляйтесь по дороге и уничтожьте трех пулеметчиков. На аэродром выехать вам не удастся, но все патрули вы можете расстрелять и с этой позиции. Если какой-то из них находится вне досягаемости вашего орудия, постреляйте по казарме, они сами к вам прибегут.



Очистив аэродром, сажайте всех бойцов, кроме Диверсанта и Сапера, в самолет. Диверсант должен поставить бочки ближе к обоим одномоторным самолетам и уничтожить их. Ну а Саперу осталось заложить бомбу у склада с боеприпасами. Как только все ваши люди окажутся в самолете, он поднимется в воздух.

МИССИЯ 11. В тумане

Место действия: Африка
Дата: 3 декабря 1942
Состав группы: Диверсант, Сапер, Снайпер, Водитель, Шпион
Задание: уничтожить нефтепромысел Марадах южнее Эль-Аламейна

В этой миссии нервы всех часовых и патрульных напряжены до предела. Под воздействием слухов о ваших предыдущих успешных операциях большинство из них поднимает тревогу не раздумывая. Однако преждевременно будоражить немцев не нужно, так что действуйте предельно аккуратно. Шпион опять одет в немецкую форму, но не надейтесь, что это сильно облегчит вашу задачу.

Ближайшего к месту высадки часового нужно снять в той единственной точке, где его видит только часовой, двигающийся по длинному маршруту от одной группы пала-

Не забывайте прятать трупы!

ток к другой. Эта точка находится за левым углом домика, чуть выше его. Если вы рассчитаете все правильно, через некоторое время прибежит подвижный часовой; уберите и его.

Отведите Шпиона на два шага к востоку от трупов и переключайтесь на Диверсанта. Он должен установить пищалку прямо на труп и отползти на исходную позицию. Включайте пищалку, когда патруль и подвижный часовой отойдут подальше. Сперва прибежит неподвижный часовой от домика, а потом и подвижный. Расправляться с ними нужно как можно быстрее, чтобы они не успели поднять тревогу. Пищалку нужно выключить до того, как подойдет патруль.

Немцы ребята дружные, поэтому ходят смотреть на пищалку организованно...

Теперь расправьтесь с часовым, стоящим восточнее палаток, а его тело отнесите к предыдущим. Учтите, что часовой перед домом может вас застукать за этим занятием, поэтому сначала нужно подойти к северной палатке, а уж оттуда дальше. Выберите момент и снимите часового между палаток, труп отнесите все туда же.

Теперь настала пора разобраться с патрулем. Переключитесь на Снайпера, подведите его на расстояние выстрела и действуйте, только очень быстро.

Снять часового у северо-западной палатки несложно, почти на всем протяжении его маршрута он невидим для всех. После этого можно убрать часового у юго-западной палатки. Несколько сложнее будет расправиться с часовыми у караулки и неподвижным у мавританского дома, однако сноровки у вас уже должно хватать. Спрятав трупы за домом, уберите и часового перед домом. Теперь неплохо бы расправиться со следующим патрулем, но он начеку и сделать это без шума невозможно... Оставим пока патруль в покое и займемся часовыми во дворе и около него.

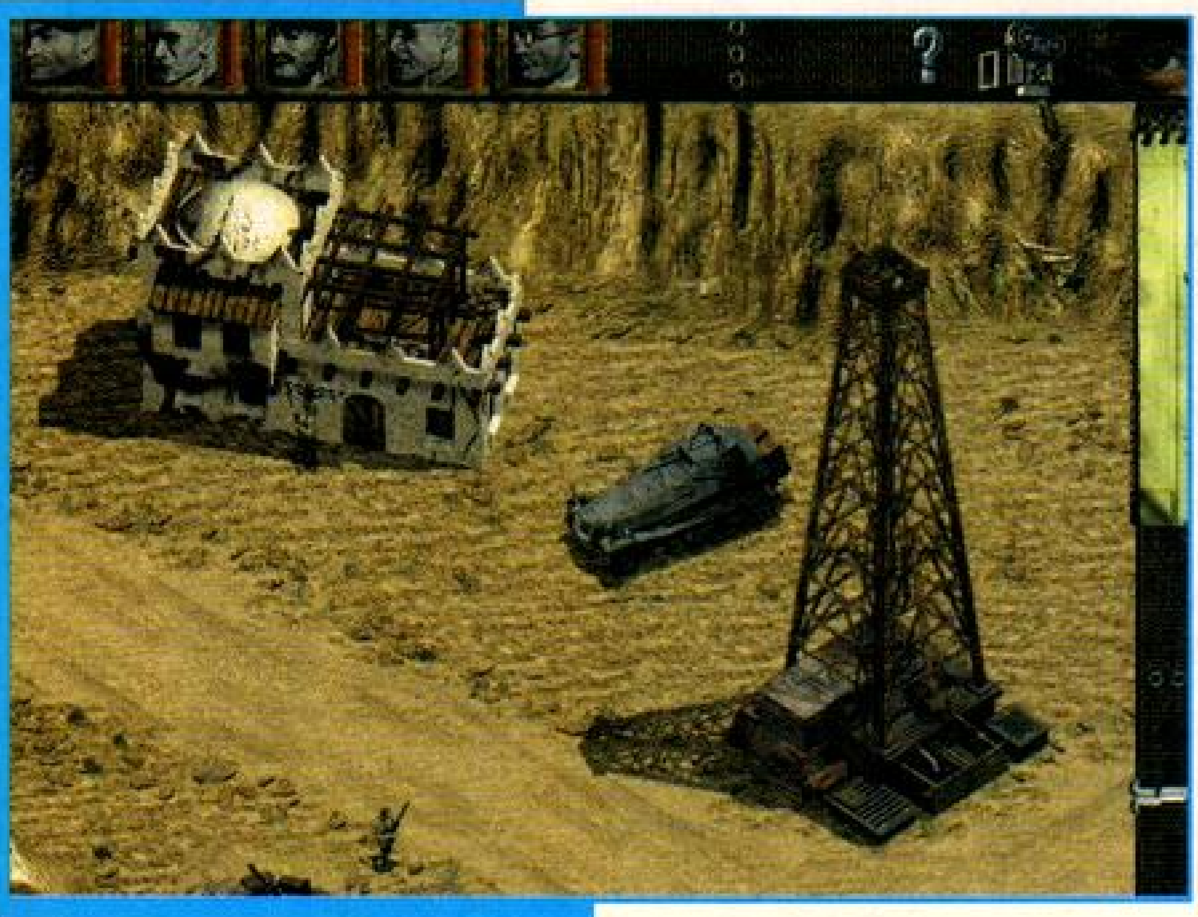
Спрятав всех людей за горкой, у которой разворачивается патруль, ведите Шпиона во второй двор. Там есть помост с лестницей, по которой можно подняться к двум стоящим спиной друг к другу часовым. Уберите их, но учтите, что левого из них видит патруль, а правого – ходящий во дворе часовой. Однако они видят только стоящих часовых, трупы они не заметят, так что их можно оставить на месте.

Спуститесь во двор и прикончите ходящего там часового в крайней правой точке его маршрута. Отведите Шпиона к первым воротам и поставьте за спиной неподвижного часового. Переключайтесь на Диверсанта, учитывая график движения патруля, ведите его на восток к скалам. Взбирайтесь на них и ползите мимо стены на овальное плато. Установите пищалку в его самой западной части и включите ее, когда мимо будет проходить часовой.

Переключайтесь на Шпиона: когда патруль начнет уходить от вас, прикончите часового и быстро идите к противоположной стороне ворот. Подвижный часовой при повороте заметит труп и на некоторое время замрет на месте. Нужно быстро его снять и оттащить за ящики. Это одна из самых сложных фаз операции, так как трудно учесть всех движущихся немцев.

После этого прикончите левого подвижного часового и спрячьте тело за домом возле нефтяной вышки. Тело же правого часового нужно прятать за палаткой. Теперь настал черед часового и пулеметчика во втором дворе. Отведите Шпиона к дому и поставьте у его правого угла. Переключайтесь на Диверсанта, забирайте пищалку и спускайтесь во двор. Установите пищалку за правым углом дома, будьте осторожны, чтобы вас не заметил ходящий наверху часовой. Отползите обратно к лестнице и включайте пищалку. Прикончите пулеметчика ножом (к нему лучше пробежаться), переключайтесь на Шпиона и снимите последнего в этом дворе часового.

Диверсанта спрячьте неподалеку от броневика и займитесь часовым у ворот. Его нужно убрать приблизительно посередине маршрута и утащить тело за стену. Возможно, придется долго ждать подходящего момента, так как его видят патрульные и подвижный часовой на крыше.





Теперь необходимо провести Водителя к броневику. Задача эта не очень сложная, нужно только не спешить и тщательно выбирать момент для перебежек. Маршрут будет такой: от горки бегом на север к домику, оттуда ползком за ящики, потом к палатке, ну а от нее во двор. Прежде чем сажать водителя в броневик, спрячьте Снайпера и Сапера за ящиками у стены.

Оказавшись в броневике, первым делом определите максимальную дальность стрельбы его пулемета. Учтите – это не танк, при достаточно плотной и продолжительной стрельбе немцы его взорвут. Так что отстреливать их нужно быстро и на максимальной дистанции.

Покончив со всеми немцами во дворе, расправьтесь с патрулями южнее двора (чтобы под ногами не путались), посадите всех, кроме Сапера, в броневик и выведите его со двора на запад. Сапер должен заминировать и взорвать обе нефтяные вышки, а потом присоединиться к остальным.

Езжайте по дороге на север. По пути уничтожьте патруль. Остановитесь, не доезжая до туннеля. Выводите Сапера из броневика и установите бомбу в туннеле. Сапера спрячьте неподалеку, переключитесь на Шпиона и прикончите движущегося восточнее часового. Верните Шпиона в броневик, переключайтесь на Сапера и ползите поверху к дальней вышке. Дождитесь, когда бензовоз окажется между вышками, и бросайте гранату в бочку. Обе вышки взорвутся, а вы положите Сапера и потихоньку ползите к броневику, не спуская глаз с туннеля. Когда в нем покажется вражеский броневик, взорвите бомбу. Вам остается только довезти группу до развилки дороги и повернуть на запад.

МИССИЯ 12. Над крышами

Место действия: Африка
Дата: 15 марта 1943
Состав группы: Диверсант, Снайпер, Шпион, Разведчик
Задание: вызволить Разведчика из тунисской тюрьмы

Разведчик сидит в тюрьме и выбраться оттуда без посторонней помощи не может. Диверсант и Снайпер спрятаны в домах, рядом с которыми ходят часовые, так что вся надежда на Шпиона.

Идите на запад почти до конца набережной. Встаньте возле угла дома, сообразуясь с движением патруля, прикончите часового и оттащите тело за угол. Поднимайтесь по лестнице на крышу. Ближайшего часового нужно прикончить, когда он проходит мимо лестницы на следующую крышу. Там есть маленький, не просматриваемый часовым с более длинным маршрутом, участочек. Часовой же с коротким маршрутом должен заметить тело и прибежать к нему, тут его и прикончите.

Теперь поднимитесь на следующую крышу, спуститесь с другой

ее стороны и по вертикальной лестнице забирайтесь наверх. Заведите разговор с бродящим там часовым, подгадав так, чтобы он стоял спиной к убежищу снайпера.

Переключайтесь на Снайпера, выходите из убежища и тут же ложитесь. Подстрелите часового, ходящего у бочек в крайней левой точке его маршрута, а часового у ящиков – приблизительно посередине крыши. Их никто не должен заметить.

Снайпера спрячьте обратно, переключитесь на Шпиона, закончите разговор с часовым и ту же вколите ему яд, пока он не успел поднять тревогу. Идите в северо-восточный угол карты, где стоит часовой, заведите с ним разговор, чтобы он отвернулся от ходящего по крыше соседнего дома часового.

Переключайтесь на Снайпера, выходите из укрытия и ползите по направлению к бочкам. Выберите место, где вас никто не видит, а вы можете подстрелить часового на дальней крыше в дальнем от вас углу. Покончив с этим часовым, ползите на выступ крыши за зелеными куполами. С этой позиции вы должны перестрелять трех часовых на соседней крыше. Ну а того, с которым разговаривает Шпион, он же и прикончит.

Переключайтесь на Диверсанта, дождавшись прохода патруля, пробегите за угол и лезьте на крышу. Установите пищалку поближе к стене и отползите за лестницу. Переключайтесь на Шпиона и идите к Диверсанту. Включайте пищалку, когда часовой на крыше уставится на нее, прикончите его. Переключайтесь на Диверсанта и ползите вокруг крыши к вертикальной лестнице. Недалеко от нее между перилами установите пищалку, а Диверсанта спрячьте за домиком слева. Включайте пищалку с таким расчетом, чтобы к ней сперва прибежал неподвижный часовой, а немного погодя и подвижный. Шпион должен прикончить их по очереди.

Диверсант пусть заберет пищалку и ползет к Снайперу, а Шпиона ведите на карниз над тюрьмой, где стоят два часовых. Сообразуясь с графиком движения патруля, прикончите сперва левого, а потом правого. Теперь пора освобождать Разведчика.

Ведите Шпиона к дверям тюрьмы и выпустите Разведчика, но с таким расчетом, чтобы он успел за спиной патруля добежать до ближайшей двери и спрятаться за ней. Дождитесь, когда патруль пройдет мимо этой двери и скомандуйте Шпиону завести беседу с патрулем. Ведите Разведчика к Диверсанту и Снайперу. Потом проведите туда же и Шпиона.

Подведите Шпиона к домику с куполом и спрячьте так, чтобы его никто не видел. Переключившись на Диверсанта, поставьте пищалку в «мертвом» пространстве рядом со Шпионом. К ней должен прибежать подвижный часовой с соседней крыши (Диверсанта укройте за тюками). После того как Шпион прикончит этого часового, ведите его через висячий мостик на крышу, по которой ходят двое часовых. Сперва убейте северного в крайней восточной точке его маршрута, а когда к трупу прибежит второй, прикончите и его.

Теперь нужно снять неподвижного часового и спрятать труп там, где лежат два предыдущих. Внимательно следите за передвижениями часового на соседней крыше, а потом прикончите и его. Тело уберите в угол между стеной и лестницей. Теперь Шпион должен заговорить с левым верхним часовым, а снайпер в это время пусть убьет правого. Потом уберите и левого часового, сделать это может Диверсант.

Переключайтесь на Шпиона, идите через мостик, спускайтесь по лестнице на один уровень и прикончите бродящего там часового. После этого нужно снять часового, стоящего ниже того места, где вы спрятали три трупа, а потом еще двух, стоящих неподалеку.

Переключайтесь на Диверсанта и устанавливайте пищалку в том месте, где он прикончил последнего движущегося часового. Диверсанта спрячьте выше на крыше, а Шпиона подведите к пищалке. К пищалке прибежит стоящий ниже часовой, прикончите его, а потом и последнего часового на крышах. Его тело оттащите за груду тюков. Там же установите пищалку, а Диверсанта спрячьте выше уровнем.

К пищалке должны прибежать как минимум два часовых, а лучше, если три. Если не получится, поищите для нее другое место. После окончания манипуляций с пищалкой на дворе, кроме патруля, должен оставаться только часовой у края набережной и ходящий вокруг палатки.

Подведите всех людей поближе к лестнице во двор и переключайтесь на Шпиона. Заведите разговор с патрулем в крайней западной части его маршрута. Ведите всех бойцов к машине во дворе и сажайте в нее. Шпион может прекратить беседу и бежать к машине. Как только он в нее сядет, миссия закончится.

МИССИЯ 13. Давид и Голиаф

Место действия: Франция
Дата: 15 мая 1944
Состав группы: Диверсант, Моряк, Снайпер, Сапер, Водитель
Задание: проникнуть в порт Гавр и взорвать немецкий линкор

После потери в Атлантике своего самого мощного линкора «Бисмарк» немцы не расстались с мыслью завоевать господство на море. По сведениям, доставленным участниками французского Сопротивления, они построили новый линкор, во всем подобный «Бисмарку». Сейчас он находится у достроечной стенки в порту Гавр. Там же базируются немецкие сверхмалые подводные лодки. Этим обстоятельством можно воспользоваться.

Ваши люди высажены с моря у самых ворот порта. На этот раз начальство не поскупилось и выделило вам надувную лодку. Однако проникнуть в порт весьма непросто: помимо массы часовых, дорогу в него перекрывают шлюзовые ворота. По счастью, через них время от времени проходят гражданские катера. Плавающим на них французским морякам все до лампочки, так что проскользнуть в ворота вместе с таким катером несложно.



На ближайшем к вам молу находятся четыре часовых: два неподвижных и два подвижных. С ними должен расправится Диверсант (только он может взобраться по вертикальной стенке на мол). Прежде всего внимательно изучите график движения часовых, он у них весьма путаный, со многими остановками. Ближайшего к вашей группе часового снять легко, но нужно обязательно оттащить его труп за ящик. За следующим подвижным часовым придется побегать. Пускайтесь за ним вдогонку, как только он повернет в крайней восточной точке маршрута. Потом отправляйтесь ползком к следующему часовому, не забывая при этом о ходящем на конце пирса. Труп оставьте лежать на месте, а

После потери в Атлантике своего самого мощного линкора «Бисмарк» немцы не расстались с мыслью завоевать господство на море





Диверсанта спрячьте за левым ящиком. Последний часовой сам прибежит к трупу, тут вы его и прикончите. Отведите Диверсанта к товарищам и переключайтесь на Моряка.

На Моряка в этой миссии приходится львиная доля работы, и не только потому, что он один может управлять карликовой подводной лодкой. Первым делом включите акваланг и отправляйтесь к ближайшим шлюзовым воротам. Дождавшись прохода катера, вместе с ним проскользните на акваторию порта и плывите к спуску на западном молу. Когда часовой, заведующий воротами, вернется на свое место, выключайтесь из акваланга и прикончите его из гарпунного пистолета. Учтите, что он имеет неприятную особенность иногда ни с того ни с сего оборачиваться.

Плывите к спуску возле гаража. Там ходят два часовых, но маршруты у них довольно длинные, так что особых трудностей с ними не будет. Прежде всего нужно вылезти из воды и спрятаться с южной стороны восточной группы ящиков. Дождавшись подхода часового, прикончите его из гарпунного пистолета до того, как он заметит вас. Ни теряя ни минуты, бегите к гаражу и спрячьтесь справа от входа в него. Как только следующий часовой поравняется с вами, снимите его.

Теперь настала пора разобраться с часовым на конце мола. На первый взгляд, он кажется неподвижным, но это впечатление обманчиво. Иногда он вдруг поворачивается и делает десяток шагов к гаражу и обратно. А вообще-то особых хлопот с ним не будет, только учтите, что его иногда видит часовой на противоположном молу.

Входите в воду и плывите к западному молу. У самого выхода из воды мечется очень нервный часовой; выбрать момент, когда он на вас не смотрит, довольно трудно. Зато второй часовой довольно долго стоит на конце мола, и его там легко уложить.



Пришла пора перевезти всех своих людей на акваторию порта, заметить вас во время этой операции никто не может. Гребите к гаражу и высаживайте там Диверсанта, Сапера и Снайпера. Первых двух уложите возле гаража, а Снайпер пусть ползет на выступ мола. С этой позиции он должен расстрелять тройной патруль, когда он развернется возле ящиков и начнет удаляться. Как всегда, с патрулем нужно разбираться очень быстро. Снайпера тут же уложите, так как к трупам скоро прибежит часовой. Тем хуже для него. Теперь Снайпер может возвращаться в лодку, а действовать будет Диверсант.

Первым делом ему предстоит снять часовых у спуска на плотик, который пришвартован к подводной лодке. Хотя они стоят почти рядом, один из них не видит другого. Но зато обоих видит часовой у дальнего спуска, правда, всего на одно мгновение. Трупы же он не заметит. Теперь нужно убрать движущегося часового возле топливных танков. Прежде всего займите позицию за ящиками (в полный рост), а как только часовой отвернется от вас, бегите за ним и прикончите.

Теперь нужно выманить со своего места южного неподвижного часового. Установите пищалку на середине расстояния между бочками и ящиками прямо по линии взгляда часового. Отойдите к бочкам. Сообразуясь с графиком движения последнего подвижного часового, включайте пищалку и прикончите часового. Диверсанта тут же возвращайте на исходную позицию. Вскоре прибежит подвижный часовой, уберите и его. Часового возле линкора снять несложно, по самому краю пирса можно зайти ему за спину и прирезать. Снимите часового на конце пирса и откройте шлюзовые ворота. Диверсанту осталось прикончить часового возле подводной лодки, и он может возвращаться к своим товарищам.

Теперь Сапер должен заложить бомбу возле топливных танков. Посадите и его в лодку и гребите к выходу на юго-западный мол. Поставьте лодку слева от спуска почти вплотную к молу (но так, чтобы бойцы могли выходить из нее), высадите Сапера, Водителя и Моряка. Сапер пусть заляжет рядом с лодкой, Водитель возле пушки, а Моряк плывет к ПЛ. Забравшись в нее, он должен занять позицию возле выступа западного мола и оттуда выпустить торпеду по линкору. Сразу после взрыва поднимется тревога и появится танк, который вполне способен утопить вашу подводную лодку, так что полюбоваться взрывом вам не придется. Выпустив торпеду, тут же ведите лодку к южному выходу из порта.

Пока моряк управляет подводной лодкой, переключайтесь на Сапера и взрывайте бомбу. Сажайте Сапера в лодку. Когда подводная лодка с Моряком подойдет к воротам, там уже должен стоять один из двух сторожевых катеров. Выпустите по нему оставшуюся торпеду и ведите подводную лодку к надувной лодке. Пересаживайте в нее Моряка. Тем временем Водитель должен из пушки расстрелять последний катер. Вам осталось только довести лодку с бойцами до красного бакена.

МИССИЯ 14. День D приближается

Место действия: Франция
Дата: 25 мая 1944
Состав группы: Диверсант, Моряк, Снайпер, Сапер, Водитель
Задание: уничтожить четыре орудия береговой обороны в месте предполагаемой высадки союзников в Нормандии

При взгляде на карту становится дурно от обилия красных точек, изображающих немцев. Только если вы будете действовать неаккуратно и поднимется тревога, фрицев станет еще раза в два раза больше. На снаряжение начальство не поскупилось, и все ваши бойцы вооружены по максимуму. Однако в этой миссии не помешала бы баржа или подводная лодка, которая бы постоянно подвозила вам боеприпасы. Приблизительно посередине западной кромки карты стоит танк, если Водителю удастся до него добраться, миссию можно считать законченной.

В этой миссии вам предстоит определить место высадки: поначалу ваша группа сидит в ялике недалеко от берега. Заманчиво было бы высадиться поближе к танку, на северном берегу полуострова, но вам не удастся проплыть мимо двух скальных гряд, возле которых сидят пулеметчики. Собственно говоря, единственное место, где вы можете высадиться, находится прямо напротив ялика.

Подождав прохода патруля, гребите к берегу и высаживайте всех бойцов. Сапер должен поставить капкан на дорожке, протоптанной патрулем, после чего спрячьте всех за левой бетонной пирамидой. Расположите отряд в одну линию и дайте всем в руки пистолеты. Патруль заметит оставленные вами следы и побежит разбираться. Один из патрульных должен попасться в капкан, а по остальным открывайте огонь, как только это станет возможным.

Ползите всей группой на север, там есть скала, за которой как раз все смогут спрятаться. Теперь Диверсанту предстоит очень сложная задача: сообразуясь с графиком движения патруля и сектором обзора часового на скале, пробраться

на север к обрыву и залезть на него. Снимите часового, Диверсант пока пусть полежит наверху.

Настала пора Саперу поупражняться с капканом – устанавливать его лучше всего на прямой, соединяющей скалы с деревом. Теперь Диверсант должен проползти на восток мимо забора, спуститься со скалы и спрятаться за угловым бункером. В этом ему могут помешать только два подвижных часовых, так что изучите их графики движения.

Настала пора поработать Снайперу. В этой миссии у него восемь патронов, однако не обольщайтесь, этого крайне мало. Держась вне сектора обзора часового у ворот, выберите позицию, с которой Снайпер сможет снять двух часовых на пушке – подвижного и левого неподвижного. Имейте в виду небольшую тонкость: ходящие внизу часовые не видят лежащие на крыше трупы, но если часовой падает у них на глазах, поднимают тревогу.

Предыдущая операция была необходима для того, чтобы Диверсант мог разобраться с двумя часовыми у ворот. Пищалкой тут воспользоваться невозможно, так что ему придется немного побегать. Труп подвижного часового нужно спрятать за бункером, а неподвижного вынести со двора. Во время этих занятий Диверсанта может застукать очень неприятный часовой, ходящий у проволочного заграждения, так что присматривайте за ним.

Теперь можно снять часового, бродящего между ящиками и караулкой, труп его нужно отнести за здание. Туда же пусть ползет Сапер. Следующего часового (который разворачивается возле караулки) будем убирать комплексным методом, пищалкой и капканом. Капкан нужно устанавливать между ящиками и караулкой, а пищалку шагов на десять дальше. Учтите, что полюбоваться на часового, попавшего в капкан, должны прибежать еще два подвижных часовых – со второй пушки и ходящий вдоль проволочного заграждения. Когда они подбегут к караулке, включайте пищалку, берите в руку нож и разбирайтесь с ними.

Переключайтесь на Диверсанта, залезайте на скалу и отправляйтесь на восток. Там на краю стоит часовой, расправиться с ним вам никто не мешает. Спускайтесь за спиной пулеметчика, прикончите его, а труп оттащите в угол скал. Второго пулеметчика убрать несколько сложнее, но сделать это надо обязательно. Ведите Снайпера и Водителя к Диверсанту. Водитель пока пусть отдохнет, а Снайперу предстоит активная стрельба по движущимся мишеням.

Вокруг пушки шляются четверо часовых, да еще один ходит поверху. Последним можно пока не заниматься, а вот четверых убрать нужно обязательно. Снайпера расположите напротив пушки вплотную к скале. Первым он должен снять левого часового, ходящего вокруг пушки, причем делать это нужно точно в правой поворотной точке. Снайпера тут же положите и ждите, когда прибегут остальные часовые. Там их всех и уложите.

Снайпер больше не понадобится, оставшийся у него патрон можете использовать по своему усмотрению. Диверсанта и Водителя подведите к воротам и расположите за спиной часового. Теперь нужно поставить пищалку так, чтобы за спиной отвернувшегося часового двое бойцов смогли проскользнуть во двор. Наверняка вам придется сделать несколько попыток, поскольку там нет никаких ориентиров и точное место для пищалки указать невозможно.

Хорошо бы было очистить этот двор от часовых, но сделать это



очень трудно, да и особой необходимости нет. Чтобы добраться до танка, нужно убрать всего одного часового. Спрячьте Водителя недалеко от ворот, а Диверсант пусть ползет к западному бункеру. Укрывшись за большим камнем неподалеку, он должен выбрать момент и прикончить подвижного часового.

Прежде чем сажать Водителя в танк, убедитесь, что никто из ваших людей не пострадает при поднявшемся в лагере переполохе. Лучше всего, если вы спрячете всех (кроме Диверсанта, которого можно загнать в танк) за караулкой, где уже стоит Сапер.

Как действовать дальше, думается, вам ясно – уничтожьте всех мешающих часовых и патрульных (а их еще ох как много), заложите взрывчатку возле орудий и взрывайте ее. Почему-то на четыре орудия вам выдали всего три бомбы, однако недалеко от самого северного стоит несколько бочек с горючим. Осталось посадить всех в ялик и грести на восток к красному бакену.

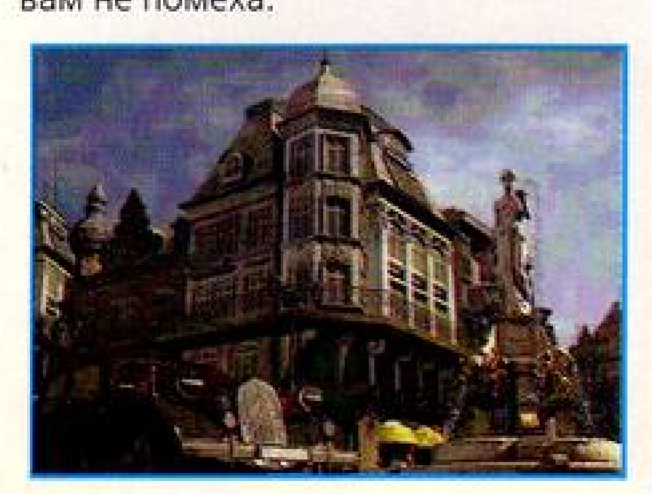
МИССИЯ 15. Конец Мясника

Место действия: Франция
Дата: 26 августа 1944
Состав группы: Снайпер, Моряк, Водитель, Шпион
Задание: группенфюрер СС Гельмут Шлепер сбежал из Парижа перед вступлением в него Союзных войск. В настоящее время он находится в Компьене и готовится уехать в Берлин. Уничтожьте его и весь штаб СС в Компьене

В предыдущей миссии вам пришлось здорово попотеть. Однако считайте, что это была лишь легкая разминка перед серьезным делом. Эта миссия гораздо сложнее (похоже, командование вообще не верит, что ее можно выполнить, иначе оно не отнеслось к подготовке столь халатно). Помимо того, что действовать вам предстоит в городе (и не в восточном, со множеством укрытий и глухих уголков, а в европейском, где спрятаться почти негде), имеются и другие проблемы. Диверсант схватил насморк, врачи прописали ему постельный режим, поэтому придется воевать без него. Шпион, готовясь к миссии, решил погладить немецкий мундир и прожег его в двух местах, так что ему предстоит добывать новый. Ну а Снайпер при выброске с парашютом растерял почти все патроны. Только Моряк, как всегда, в полном порядке, правда, неясно, что же он будет делать в городе, весьма далеком от моря?

Шпион, готовясь к миссии, решил погладить немецкий мундир и прожег его в двух местах, так что ему предстоит добывать новый

Однако шутки в сторону, миссия предстоит действительно неимоверно тяжелая. На первый взгляд, даже выбраться из укрытия, где притаились ваши бойцы, невозможно. Один часовой ходит по набережной прямо напротив укрытия, другой патрулирует от будки в левой стороне до развалин храма, третий двигается по мосту, и все они прекрасно видят выход из вашего укрытия. Еще по набережной проходит патруль, но у него очень длинный маршрут, так что он-то вам не помеха.



Первым в дело вступает Шпион: пользуясь короткими моментами, когда все часовые не смотрят на развалины, он должен заползти в них и стать в полный рост в северо-западном углу. Там есть крошечное пространство, не просматриваемое заходящим в развалины часовым. Нужно дождаться его появления, прикончить и оттащить труп в тот же угол. Возвращайтесь обратно в укрытие. Переждав проход патруля, займитесь часовым на набережной. Ползти к нему нужно очень осторожно, в то время, когда он двигается на восток, не забывая при этом и о часовом на мосту. Труп часового оттащите в укрытие.

Ползите в развалины, дождитесь, когда часовой на мосту начнет удаляться от вас и ползите к парапету набережной (не забывайте про патруль).

Хотя Шпион будет лежать почти на виду, часовой его не заметит. Прикончите его и отнесите труп в развалины.

Теперь в дело вступает Моряк, оказывается, и в городе он вполне может употребить свои специфические способности. Ему предстоит проползти до восточного моста, пересечь его, спуститься к воде и нырнуть. Самый опасный для него часовой – тот, что на мосту. Моряк должен все время ползти за ним, сообразуясь с его остановками и метаниями. Благополучно добравшись до родной стихии, включайтесь в акваланг и плывите к западной лестнице. На нее периодически забредает часовой, спускаясь до самой воды, тут-то его и нужно убрать. Моряк пусть полежит рядом с трупом, а действовать дальше будет опять Шпион.

Ползите через мост и снимите часового на его противоположном конце, труп оттащите к Моряку. Теперь предстоит нелегкая операция по добыванию немецкого мундира. Он сушится на балконе над магазинами, один часовой ходит под балконом, а другой поверху. Порядок действия может быть таков: пока нижний часовой двигается к вам, ползите ему навстречу приблизительно до фонтана. Как только он повернет, вставайте и бегите к лестнице. У вас будет всего пара секунд на то, чтобы взобраться на балкон и надеть мундир.



Дальше дело пойдет полегче. Прикончите подвижного часового на балконе, потом неподвижного у лестницы. Забирайтесь на самый верх и разберитесь с тамошним часовым, убрать его нужно в самом дальнем углу, причем так, чтобы вас не застукал часовой у штаба напротив.

Пора приступать к основной части операции. Ведите Снайпера на крышу, где только что орудовал Шпион. Маршрут вам известен, но теперь будет несколько легче, поскольку Шпион может отвлекать наиболее опасных часовых. Расположите Снайпера в северо-восточном углу крыши, с этой позиции он может попасть в генерала, когда тот подходит к стене штаба. Тут есть один неприятный момент: вставшего для стрельбы Снайпера тут же замечают несколько часовых, причем совершенно непонятно, которые, поскольку их сектора обзора вроде бы на крышу не заходят. Поэтому Снайпер сразу же после выстрела должен залечь и отползти на середину крыши. Но иногда он этого просто не успевает, так что будьте готовы повторить эпизод со стрельбой несколько раз.

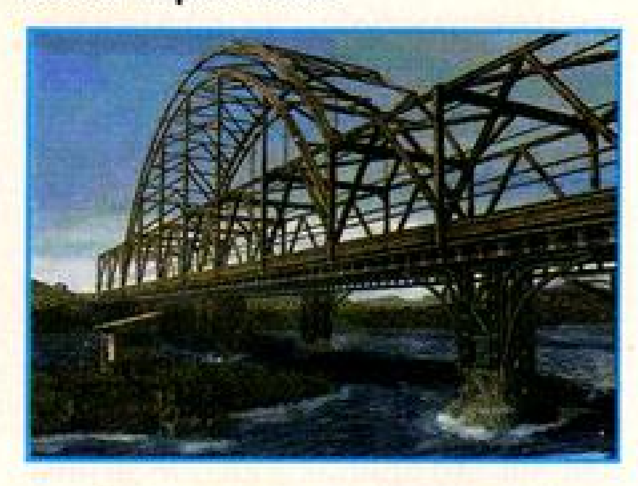
После выстрела Снайпера, естественно, поднимется тревога, но вам она уже не страшна – генерала вы устранили, а силы врага увеличатся совсем незначительно. Кроме того, теперь Шпион может действовать смелее и не прятать трупы врагов. Основная его задача на следующем этапе – расчистить Водителю подходы к бензовозу. Действуйте методично и беспощадно, лучше всего убрать вообще всех часовых и оставить в городе одни патрули, хотя вряд ли у вас это получится.

Спрячьте Водителя, Снайпера и Моряка в лавочке в северо-западном углу карты и немного передохните, следующая операция потребует от вас немало сил. Переключайтесь на Шпиона и заведите разговор с патрулем на кладбище в том месте, где его не видит патруль на улице. Переключайтесь на Моряка и ползите на кладбище. Берите нож и расправляйтесь с патрулем. После устранения первого патрульного остальные двое примутся стрелять в Моряка, но если вы будете действовать быстро, то успеете прикончить их, прежде чем они прикончат вас. Израненного Моряка уложите возле грузовика, а Шпиона отправляйте к патрулю возле штаба. С ним надо заговорить так, чтобы он не видел штаб и дорогу к нему. Теперь Снайперу нужно убрать часового во дворе штаба, который доходит до ворот и видит часть дороги. Переключайтесь на Водителя, залезайте в бензовоз и отведите его к самым воротам штаба, но так, чтобы патрули во дворе вас не заметили. Водителя отведите к грузовику, а Снайпера уложите у входа на кладбище. С этой позиции он должен выстрелить в бензовоз, тот взорвется – и со штабом будет покончено. Если вы правильно выберете момент, уничтожите и патруль на улице (Шпион должен прекратить заговаривать ему зубы и отойти подальше).

Теперь сажайте всех в грузовик и, выбрав момент, езжайте на северо-запад. Между прочим, у Снайпера остался один патрон – вот что значит экономия.

МИССИЯ 16. Остановить взрыв

Место действия: Бельгия
Дата: 4 сентября 1944
Состав группы: Снайпер, Моряк, Шпион
Задание: предотвратить взрыв моста через Маас



Союзное командование готовит десантную операцию для захвата мостов через многочисленные реки Бельгии и Голландии. Это необходимо для выхода главных сил союзных армий к сердцу Германии. Однако наиболее важный мост через Маас заминирован немцами и есть опасность, что он будет взорван при попытке его захватить. Ваша задача – ликвидировать четырех инженеров, ответственных за взрыв моста. Без них никто не сможет это сделать.

Ваша группа на этот раз еще меньше. Водитель отдыхает. Шпиону опять придется добывать себе мундир, но тут сделать это попроще. Главная сложность этой миссии в том, что все четыре инженера видят друг друга, и как только вы прикончите одного, остальные попытаются взорвать мост. Так что придется убирать всех четверых одновременно. Взрыв моста произойдет и при любой тревоге, так что до устранения инженеров действуйте очень осторожно.

Моряка сразу же загоняйте в воду, он должен ликвидировать часового, ходящего неподалеку по вашему берегу, а потом отправиться к острову посредине реки, где ходят двое инженеров. На северном берегу острова есть небольшая бухточка недалеко от детонатора, вот там Моряк пусть пока и поскучает.



Пора Шпиону отправляться за новым мундиром. Ползите к станции и прикончите часового, ходящего слева от нее, труп уберите за станцию. Чтобы вас не заметили часовые за железной дорогой, можно воспользоваться остановкой поезда. Но будьте осторожны: в игре случается какой-то сбой и иногда часовые все же могут вас заметить. Дождавшись следующего поезда (они тут ходят очень часто), ползите по перрону на запад. Остановитесь, не доходя до телеграфного столба, и дождитесь, когда часовой у дома повернется к вам спиной. Спускайтесь с платформы, пересекайте железнодорожные пути, ползите к дому и прячьтесь за ним. Снимите часового на углу дома, ходящего рядом, а потом и патрулирующего по дороге (за последним придется побегать). Спрячьте трупы.

Теперь осталось убрать часового у фонтана и спрятать его труп, чтобы можно было завладеть мундиром. Рядом с ним ходит патруль из трех человек, но, проявив сноровку, вы с этой задачей справитесь. Уберите часового возле будки с флагом, а потом ходящего возле трактора. Чтобы убрать последнего часового на дороге, опять воспользуйтесь проходом поезда. Таким же образом можно прикончить и часового у переезда, а его тело оттащить подальше.

Пришла пора разобраться с часовыми у моста, правый часовой не видит левого, так что начните с последнего. Трупы спрячьте за пулеметным бункером, туда же оттащите и второго часового у переезда. Шпион, насколько мог, расчистил дорогу Снайперу и теперь может отправляться на противоположный берег.

Снайперу первым делом нужно разобраться с тройным патрулем у железной дороги, дело привычное. После этого он должен заползти на мост и выбрать позицию, с которой он может снять инженеров на обоих берегах реки. Ну а Шпион пусть отправляется на остров выше по течению и начинает убирать часовых. Все они ребята дружные и постоянно бегают посмотреть на упавшего товарища, так что это дело нетрудное. Хорошо бы снять и часовых у моста, но один из них видит другого, а последнего наблюдают из пулеметного бункера, так что сделать это практически невозможно.

Настала пора приступить к устранению инженеров. Прежде всего Шпион должен заставить часового, присматривающего за инженером на западном берегу реки, отвернуться от подопечного. Потом Снайпер должен быстренько пристрелить двух инженеров и тут же залечь. Ну а Моряк пусть всплывает и прикончит двух оставшихся.

Пока не улеглась суматоха, отведите Шпиона к грузовику, а Моряка к месту высадки. Чтобы добраться до грузовика, ему предстоит повторить путь товарищей. Возле самого грузовика бродит патруль, Шпион должен с ним расправиться, выстрелив в одну из бочек. При этом можно невзначай уничтожить и грузовик, так что придется отодвинуть бочки подальше. Таскать их Шпион не умеет, но может толкать. Для этого нужно щёлкнуть на бочке, Шпион попытается стать на ее место и немножко подвинет. Повторив данную операцию достаточное число раз, вы обезопасите грузовик.

Выбрав безопасный момент, посадите всех в грузовик – и дело сделано.

МИССИЯ 17. Перед закатом

Место действия: Франция
Дата: 28 ноября 1944
Состав группы: Диверсант, Моряк, Шпион
Задание: освободить из плена руководителя французского Сопротивления Клода Жильбера и четверых его товарищей

Не беспокойтесь, что вам придется командовать шайкой из пятерых штатских – вы будете руководить только их старшим, а остальные станут гуськом следовать за ним. Однако если немцы подстрелят хотя бы одного из них, миссия будет провалена.

Шпион на этот раз не забыл захватить мундир, ну а выздоровевший Диверсант очень пригодится. Интересной особенностью этой миссии является то, что вы можете управлять разводным мостом и устраивать пожар на территории тюрьмы, отрезав часть немцев от двора с пленниками, причем тупые патрульные будут ломиться через огонь и почти все при этом погибнут.



Первым делом переключайтесь на Шпиона и отправляйтесь через тюрьму к разводному мосту. По пути откройте ворота и вентиль на баке с мазутом, чтобы он образовал большую лужу. Включив разводной мост, возвращайтесь к мазутной луже. Займите позицию за стеной слева от ворот так, чтобы вас никто не видел. Дождитесь, когда часовой во дворе дойдет почти до крайней левой точки, и стреляйте в мазут. Бегите к разводному мосту и ждите, пока мимо вас не пробегут все часовые, решившие почему-то посмотреть на пожар с другой стороны, после этого разведите мост. Сколько точно часовых покинет свой пост, сказать трудно, но не менее трех-четырех.

Тут в игре есть какая-то ошибка, которой можно воспользоваться. Если вы несколько раз сохранитесь и загрузитесь, все новые и новые часовые и патрульные будут бегать к горящему мазуту и гибнуть в огне.

Таким образом можно извести почти всех часовых, но особой не-

Интересной особенностью этой миссии является то, что вы можете управлять разводным мостом и устраивать пожар на территории тюрьмы





обходимости в этом нет, Шпион может покончить с ними и так.

Теперь нужно снять часовых у разводного моста, они смотрят друг на друга, но если Шпион заведет разговор с правым часовым, Диверсант сможет покончить с левым. После этого к трупу станут бегать часовые и патрульные, так что потщательнее спрячьте Диверсанта за грудой камней. Потом прикончите второго часового у разводного моста, часового на дороге и часового у стационарного моста.

Каким образом ваши бойцы умудрились забраться в укрытие, где они начинают миссию, совершенно непонятно

Наверное, вы еще помните, как в одной из предыдущих миссий Моряк расправлялся с тройным патрулем на кладбище? Теперь такую же операцию предстоит провести Диверсанту и с патрулем у реки, но действовать нужно очень быстро, чтобы не успел вмешаться патруль на мосту. Ну а Моряк может нырять в воду и плыть к противоположному берегу, где у самой воды бродит часовой. Прежде чем снять его, дайте команду Шпиону отвлечь часового у караулки.

Теперь нужно бы прикончить пулеметчика, но прежде чем сделать это, нужно разобраться с двумя часовыми в северо-восточном углу карты. Один из них заходит на мельницу, там его и нужно убрать, а второго можно кончать в любой точке маршрута, только нужно оттащить подальше его тело. Прикончив пулеметчика и отнеся труп к караулке, Шпион должен убрать двух часовых за штабом. Дождитесь, когда патруль начнет удаляться от вас, и снимите неподвижного часового; не теряя времени, бегите к подвижному и уберите его, прежде чем он успеет поднять тревогу. Трупы отнесите к грузовику.

Теперь есть два пути отвести вашу команду к грузовику: или прикончить патруль на мосту, или провести челночную операцию с надувной лодкой. Первый путь трудный, а второй нудный. Дело в том, что в лодку влезают только три человека, и заключенные без своего вожака отказываются в нее садиться. Так что приходится, используя через раз Диверсанта вместо балласта, гонять лодку туда-сюда, перевозя по одному человеку. Заманчивее выглядит первый путь, но прикончить всех трех патрульных так, чтобы никто из них не поднял тревоги, почти невозможно.

Так или иначе, но после посадки всех людей в грузовик миссия закончится.



МИССИЯ 18. Сила обстоятельств

Место действия: Бельгия
Дата: 16 декабря 1944
Состав группы: Диверсант, Моряк, Сапер, Водитель
Задание: взорвать мост через Маас



Да-да, тот самый мост, который вы с таким трудом отстояли в позапрошлой миссии! И это не дурость начальства, просто таково военное счастье. Операция по захвату мостов не удалась, а немцы предприняли наступление в Арденнах. Теперь только взрыв этого моста способен предотвратить окончательный разгром союзных армий в Бельгии.

Как видите, состав группы совершенно другой, это связано с изменившимся характером действий. Обстановка на поле боя тоже совершенно другая, инженеров нет и в помине, детонаторы убраны, появилось несколько новых патрулей и броневик. Видно, ваш предыдущий налет не прошел даром. Но самое главное – у немцев появился танк, захват его и является ключом к выполнению миссии.

Каким образом ваши бойцы умудрились забраться в укрытие, где они начинают миссию, совершенно непонятно. Чтобы выбраться оттуда, вам предстоит немало поработать. Прежде всего отведите Моряка, Сапера и Водителя вдоль восточной кромки карты как можно дальше на север, но так, чтобы их никто не видел. Диверсант же должен установить пищалку шагах в пяти от стены, а сам спрятаться там, где были Моряк и Сапер. Пищалку надо включать, когда приблизится часовой, движущийся слева от развалин. Он побежит к ней, огибая развалины с юга, а Диверсант должен обогнуть развалины с юга и спрятаться точно в углу. Следите за сектором обзора неподвижного часового, в одной точке придется перемещаться, когда он отведет взгляд.

Теперь пищалку можно выключить и поднять Диверсанта в полный рост. Когда часовой убедится, что ничего интересного в пищалке нет, и вернется на свой маршрут, он будет проходить совсем рядом с Диверсантом, тут его и надо прирезать. На это у вас будет не более секунды, так что не мешкайте. Труп надо спрятать в самый угол и заняться вторым подвижным часовым. Переместите пищалку еще на пару шагов, причем она должна стоять так, чтобы неподвижный часовой не видел стоящего у пищалки подвижного. Пожалуй, это была самая трудная часть миссии, дальше все пойдет легче.

Уберите двух неподвижных часовых и спрячьте их тела за стеной у караулки. Туда же приведите Сапера, а Моряка и Водителя отведите в исходную точку. Дождавшись подхода патруля, бросайте гранату так, чтобы уничтожить и патруль, и караулку. На взрыв прибегут патрульные и часовые, дождитесь, когда их соберется побольше, и кидайте вторую гранату. Оптимальным будет, если вы уничтожите и патруль с той стороны шоссе, и южный, ну а тот, что ходит мимо сохнущего белья, легко переловить капканом. С южной стороны дома есть дверь, Сапер может поставить капкан перед ней и спрятаться в доме (туда же лучше отвести и остальных бойцов). Поймать в капкан нужно только двух патрульных, а последнего должен прикончить Диверсант, причем – когда он будет выходить на шоссе. В этом случае прибежит еще один часовой с дороги, и его можно будет пристрелить.

Теперь берите бочку, стоящую у телеграфного столба (если там все еще бродит часовой, покончить с ним нетрудно) и тащите ее в то место, где разворачивается броневик. Дождавшись его, стреляйте в бочку и прячьте Диверсанта в доме. А теперь начнется что-то необыкновенное.

К обломкам броневика побегут часовые и патрульные со станции, кто-то из них непременно попадет под поезд. Заметив свеженький труп, кто-нибудь из часовых опять поднимет тревогу, и побежит новый патруль, половину которого тоже задавит поезд. Короче говоря, на станции будет твориться невообразимая суматоха, пока поезда не передавят практически всех фрицев. Если же тревога уляжется, а немцев все еще будет многовато, поставьте пищалку напротив станции и устройте новый переполох. В идеале, вокруг станции вообще не должно никого остаться, но если пара-тройка часовых уцелеет, расправиться с ними не составит труда.

Теперь ведите всех бойцов на берег, только следите, чтобы из них никто не угодил под паровоз. Переключайтесь на Моряка и плывите

на другой берег. Там на острове находится надувная лодка, охраняемая пятью часовыми. Первым делом прикончите самого восточного часового, тут же ныряйте и плывите к лодке. Когда все часовые налюбуются трупом и вернутся на маршрут, прикончите часового у лодки, потом ходящего рядом, а потом и оставшихся двух. Имейте в виду, что может прибежать и патруль, так что одним глазом присматривайте за ним.

Теперь можно переправить Водителя и Сапера на остров, Диверсант же свое дело в этой миссии сделал и может отдыхать. Уложив Сапера и Водителя возле лодки, переключайтесь на Моряка и плывите по направлению к мосту. Выбирайтесь на берег в районе первых палаток и тут же ложитесь. Все остальные действия нужно сообразовывать с графиком движения патруля. Учтите, что ходит он довольно быстро и непросматриваемых зон у него нет. Моряку придется немало поползать, чтобы его не смогли заметить.

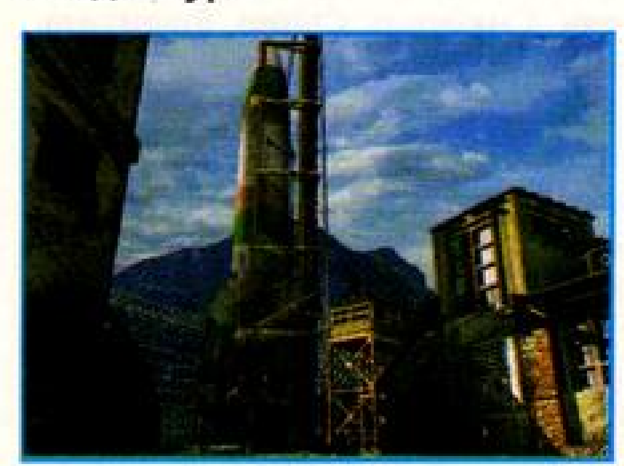
Между сдвоенными палатками стоит часовой, однако он не просто стоит, а время от времени проходит туда-сюда. Однако это не может служить для вас серьезным затруднением. Труп оставьте на месте, тогда к нему прибежит часовой от дома. Ну а если и не прибежит, расправиться с ним несложно, как и с неподвижным часовым у палатки. Теперь осталось прикончить часового, бродящего между палаток. Если вы правильно выберете момент, его тело никто не увидит и тревоги не будет. Если же тревога возникнет, на дорогу выедет броневик, это несколько усложнит дальнейшие действия.

Спрячьте Моряка в восточном доме и переключайтесь на Водителя. Ему предстоит сложная задача – за спиной патруля добраться до убежища Моряка, потом проползти до красного дома и спрятаться в нем. Последнее вообще-то не обязательно, можно сразу ползти к танку, но лучше устроить себе небольшую передышку.

Опыт танковых боев у вас уже немалый, к тому же на этот раз танк вооружен пушкой, так что отведите душу и покрошите всех фрицев в мелкий винегрет. Можно даже и мост взорвать выстрелом из танковой пушки, но лучше все же дать поработать Саперу. Взрывчатка находится на островке у средины моста, а закладывать ее нужно там, где уже лежат ящики с динамитом. Эвакуация после миссии происходит так же, как и в прошлый раз.

МИССИЯ 19. Сорванная месть

Место действия: Германия
Дата: 12 января 1945
Состав группы: Диверсант, Моряк, Снайпер, Сапер
Задание: уничтожить три стартовые установки ракет Фау-2 в Ольденбурге



Ракетная база находится на одном берегу реки, а ваш отряд высадился на другом. У Моряка есть надувная лодка, но воспользоваться ею нельзя – слишком крутые берега. Единственный путь на другой берег – узкоколейка. На территорию базы можно попасть по транспортеру в юго-западном углу, но он работает в обратном направлении, так что сначала кто-то должен его переключить, а пульт управления находится за оградой. Для охраны базы немцы используют караульных собак, они не только могут покусать ваших бойцов, но и очень чутко реагируют на их появление и принимаются лаять, привлекая внимание часовых.

Сперва Снайпер должен прикончить часового, патрулирующего район слева от места высадки (хорошо бы это дело поручить Диверсанту, но это очень сложно). Уложить его нужно точно в тот момент, когда он находится за скалой. Следующим нужно убрать часового над въездом в шахту, выбрав момент, когда его никто не видит. Спрячьте Диверсанта за скалой, где лежит первый труп, и с этой позиции пробегитесь за ближайшим часовым, труп отнесите за танковый ангар. Это место будет служить складом и для всех последующих часовых.

Поставьте пищалку между скалой и ангаром, а Диверсанта укройте слева от скалы. К пищалке прибегут двое часовых, прикончите их и спрячьте трупы. Теперь Снайпер может снять часового между въездом в шахту, а Диверсант убрать его тело. Установите пищалку шагов на десять севернее правой вагонетки с углем, но вне поля зрения часового возле кучи угля, а Диверсанта уложите возле вагонеток. Включать пищалку нужно, когда часовой у вагонеток дойдет до восточной точки маршрута, а часовой, ходящий левее ящиков с углем, отойдет подальше. Присоедините его тело к предыдущим.

Переместите пищалку к левой вагонетке и заманите подвижного часового у ящиков. Теперь можно прикончить часового у входа в шахту. Поставьте пищалку несколько левее ящиков с углем, спрячьте Диверсанта у кучи и расправьтесь еще с двумя часовыми.

Теперь переправе может помешать только часовой у моста, но прежде чем расправиться с ним, поместите Диверсанта, Сапера и Моряка точно за спиной пулеметчика так, чтобы никого из них не мог заметить патруль. Выберите для Снайпера место неподалеку от пустой вагонетки и оттуда прикончите часового у моста. Завалить его надо в тот момент, когда, двигаясь на север, он пересечет железную дорогу, в этой точке его заметят не скоро.

Присоединяйте Снайпера к остальным и ползите через мост на другой берег, внимательно следя за перемещением патруля. Укройтесь за кучей ящиков. Ближайшего часового снять несложно, его никто не видит, так что проблем у Диверсанта не возникнет.

Теперь Снайпер должен занять позицию у груды камней юго-западнее ящиков с углем. Ему предстоит убрать двух часовых возле угла базы. Самое трудное тут – выбрать момент. Часового с более длинным маршрутом нужно уложить, когда он скрыт стеной от собаки в клетке и часовых на дворе, а другого – в северной точке его маршрута, причем эти два события должны почти совпасть. Вставшего для стрельбы Снайпера заметит пулеметчик на другом берегу, так что сразу ложитесь и ползите к дому с трубами (можно пока укрыть в нем всех, кроме Диверсанта).

Установите пищалку за спиной часового у пульта управления транспортером и ползите к каменной стене в углу базы. Пищалку нужно включать, когда подвижный часовой почти дойдет до угла клетки с собакой. Теперь оба часовых надолго отвлечены, и можно проникнуть на территорию базы. Основной помехой в этом является собака, она ведь не просто мечется по клетке, а, как и поло-



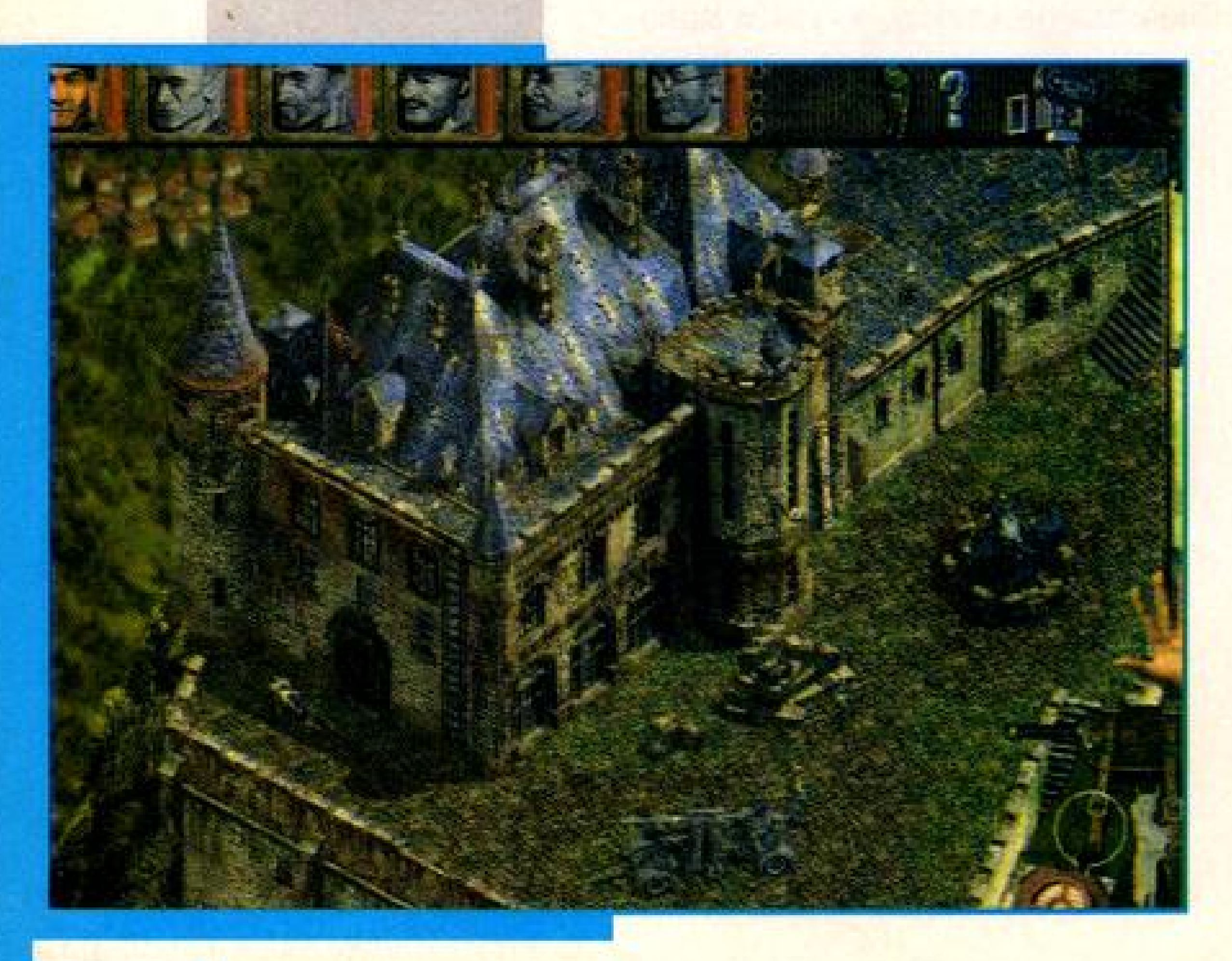
жено дисциплинированной немецкой собаке, несет службу. Маршрут у нее довольно путаный, и самый большой промежуток, когда она не смотрит на стену, не превышает десяти секунд. Вот за это время Диверсант и должен перелезть через стену и забежать за угол клетки. Дело это очень трудное, поэтому можно посоветовать первого в этой миссии часового убирать не Снайперу, а Диверсанту. Тогда Снайпер может спокойно пристрелить собаку в углу клетки. Однако и такой вариант немногим проще, так что выбирайте сами.

Оказавшись на дворе, Диверсант должен прикончить двух уставившихся на пищалку часовых, переключить транспортер (чтобы он поехал в обратную сторону, нужно нажать только один раз), а потом убрать еще четырех часовых у ракет. Последнее так просто, что рассказывать об этом не будем, только не забывайте о приезжающей время от времени на базу машине.

Теперь ведите на территорию базы Сапера. Учтите, что он упадет в месте, просматриваемом собакой (если она еще жива), так что выберите подходящий момент. Диверсанту предстоит убрать часового у южных ворот (для того, чтобы Сапер мог покинуть территорию). После этого отведите Диверсанта к Моряку и Снайперу и принимайтесь закладывать бомбы. Их всего две, а взорвать предстоит четыре объекта – три ракеты и пулеметную вышку. Одну бомбу заложите между центральной и правой ракетой, а вторую – между левой ракетой и вышкой (там стоят четыре бочки). На базе остался еще один часовой, а второй бродит за оградой, присматривайте за ними.

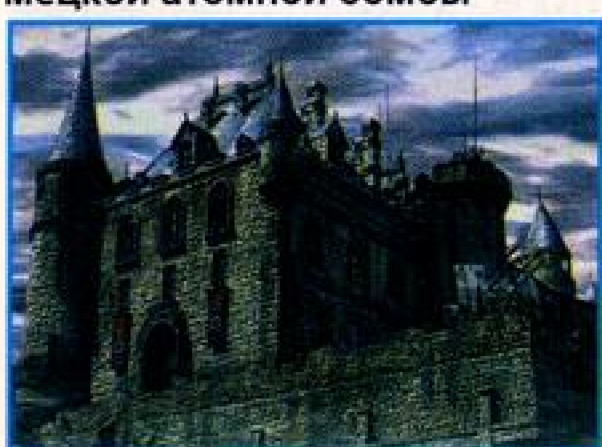
Теперь отведите всех четверых бойцов к северо-западному углу базы и взрывайте бомбы. Бегите к лодке, по пути прикончите часового, садитесь в лодку и гребите вниз по течению.

До сих пор вам приходилось выполнять всякие локальные задачи, но вот, наконец, наступила пора спасать нашу планету



МИССИЯ ДВАДЦАТАЯ
Операция «Валгалла»

Место действия: Германия
Дата: 11 февраля 1945
Состав группы: Диверсант, Моряк, Снайпер, Сапер, Водитель, Шпион
Задание: уничтожить секретный объект в замке Гюндельфинген, на котором практически закончено создание немецкой атомной бомбы



До сих пор вам приходилось выполнять всякие локальные задачи, но вот, наконец, наступила пора спасать нашу планету. Немцы заканчивают создание ядерного оружия и собираются пустить его в дело. У них уже приготовлены две ракеты, способные донести атомный заряд до Лондона и Москвы.

Кроме хорошо охраняемых ворот, в замок есть еще два пути, Моряк может проникнуть внутрь по подводному туннелю, но для этого кто-нибудь должен привести в действие механизм подъема решетки. А Диверсант может вскарабкаться по отвесной стене в юго-западной стороне замка. Этим путем мы и воспользуемся.

У самого края стены ходит часовой, так что Диверсанту придется переждать его проход, вися на стене, а потом забраться наверх и прикончить его. Часового на краю стены у пушки убрать несложно, только подождите, когда отвернется патрульный ниже этажом. Теперь ползите за груду ящиков и установите пищалку у стены, вам нужно заманить туда подвижного часового, но так, чтобы его не видели неподвижные. Переставьте пищалку в самый угол, а Диверсанта спрячьте за пушкой. Часовой у ящиков уставится на пищалку и выпустит из виду часового у пушки, а тот не должен ничего слышать и будет дальше смотреть вперед. Снимите обоих часовых, но имейте в виду, что на них иногда бросает взгляд часовой, стоящий выше этажом.

Теперь забирайтесь по двум лестницам на самый верх, там на башне стоит часовой, который видит весь двор, прикончите его. Спускайтесь вниз и вдоль стеночки ползите к лестнице на крышу (в одном месте придется немного подождать, чтобы вас не заметил часовой в углу). Снимите двух часовых на крыше, а потом и стоящего этажом ниже (в углу между лестницами).

Теперь вам предстоит убрать двух неподвижных и одного подвижного часового на краю стены. Действовать будем так: спускайтесь по лестнице и вдоль стеночки ползите до первого угла, дождитесь, когда часовой, двигаясь на запад, потеряет вас из виду, вставайте в полный рост и бегите за ним с ножом в руке. Времени будет в обрез. Разберитесь с двумя оставшимися часовыми, оттащите все трупы в угол и спускайтесь на стену, окружающую двор.

Прежде всего выясните, в какой точке ходящий по стене часовой не видит лежащего человека, и отведите туда Диверсанта. Как только часовой остановится в крайней западной точке маршрута, ползите за ним с ножом. Если вам повезет, вы прикончите часового и вас никто не заметит, ну а если нет – операцию придется повторить. Проползите по стене дальше, по пути разбираясь с часовыми. Вам нужно ликвидировать всех часовых до обрыва (там, где лестница на следующий уровень) и двух на следующем уровне. Если с какими-то будет очень трудно справиться, Снайпер может израсходовать три патрона, но не больше, последний у него должен остаться (не бойтесь, не для себя, а для пушкаря).

Установите пищалку над механизмом, поднимающим решетку в туннеле. После того как вы ее включите, подвижный часовой побежит к ней в обход по стене. Подстерегите его на этом маршруте и прикончите. Выключайте пищалку, спускайтесь во двор замка по вертикальной лестнице и разберитесь с двумя ближайшими часовыми. Угол между стеной и караулкой будет служить складом трупов, пока вы не очистите территорию до шоссе, так что положите туда первые два тела.

Поднимайте решетку и ведите Моряка через туннель в замок, пока он пусть посидит в луже, не всплывая. Установите пищалку возле подъемного механизма, а Диверсанта спрячьте южнее лужи за мешками с песком. Когда подвижный часовой побежит к пищалке, переключитесь на Моряка, пропустив мимо себя часового, всплывайте и прикончите его. Моряка опять загоните в лужу.

Часового между мешками с песком достаточно немножко подтолкнуть, чтобы он увидел труп своего приятеля и побежал к нему. Толкать будет Диверсант, а Моряк повторит предыдущую операцию. Ну а если у вас что-то не сойдется, воспользуйтесь пищалкой.

Теперь нужно расправиться с одним из двух часовых, трениру-

ющихся в стрельбе. Объедините Моряка и Диверсанта в группу и ведите вдоль стены к воротам. Установив пищалку возле второго столба второй от ворот стенки из мешков с песком, спрячьте обоих бойцов за ближней к воротам. Стрелок, услышав пищалку, побежит к ней, тут его прикончит Диверсант, но при этом его заметит часовой у караулки. Однако Диверсант быстро ляжет и поползет к луже. Часовой не станет поднимать тревогу, а побежит разбираться сам, и на пути его подстережет Моряк. Оба тела нужно отправить в угол.

Моряк больше не понадобится, поднимите его на стену и где-нибудь там пристройте. Диверсант же должен убрать двух оставшихся на стрельбище часовых (это элементарно, только не забудьте спрятать трупы) и вернуться к воротам. Установите пищалку в проеме между стенками, включите и тут же выключите ее. Ближайший часовой побежит к пищалке, а дальний только посмотрит и отвернется. Что делать дальше, надеюсь, ясно (трупы – в угол).

Правая от шоссе сторона очищена, пора переходить на другую. Совершая все последующие действия, не забывайте о ходящем по шоссе патруле. Маршрут у него очень длинный, так что времени на каждую акцию у вас будет достаточно, только не оставляйте на виду трупы. Прежде всего установите пищалку возле юго-западного угла ближайшего к воротам домика и спрячьтесь в угол между ним и пристройкой. К пищалке прибегут два часовых, расправьтесь с обоими.

Теперь пришла пора очистить ворота. Стоящие в проеме часовые видят друг друга, так что вам придется подняться на стену и установить пищалку в нескольких шагах от правой башенки. Спускайтесь во двор и, заняв позицию слева от ворот, включайте пищалку. Теперь один часовой не видит другого, так что можно прикончить обоих и убрать трупы, только присматривайте за наружным патрулем. Выключите пищалку и прикончите часовых у моста, они друг друга не видят, так что сложностей тут никаких нет.

Заберите пищалку, спускайтесь во двор и ползите вдоль стены ко второму от ворот домику. Пищалку установите возле его угла, а Диверсанта спрячьте возле следующего дома. Включив пищалку, вы сможете покончить еще с двумя часовыми. Переставьте пищалку за спину ближнего к западным воротам часового, а Диверсанта отведите к караулке (там стоит еще один часовой). Включайте пищалку и прикончите сперва одного, а потом другого.

Теперь предстоит убрать часового возле ворот, мешающего до них добраться. Установите пищалку между воротами и домом, часовой побежит к ней, а вам предстоит обогнуть дом и выйти ему за спину. Только учтите, что дальний часовой у стены каким-то непонятным образом видит часть пространства, на котором вам предстоит действовать.

Снимите часового между домами, чтобы далеко не таскать труп, поставьте на него бочку. Потом заманите сюда же подвижного часового и поступите с ним так же. Чтобы отвлечь часового у стены от ворот, установите пищалку за ближайшим к нему домиком, к ней прибежит подвижный часовой, но он пока вас не интересует.

Часовые в проеме ворот друг друга не видят, ну а стоящими снаружи можно вовсе не заниматься, они не мешают Шпиону проникнуть во двор. Часового у стены убрать довольно трудно, куда ни ставь пищалку, он все же умудряется бросать взгляд на все подходы к себе, возможно, вам придется опять слазать на стену. Зато часового у мундира снять проще простого, он готов бежать куда угодно.

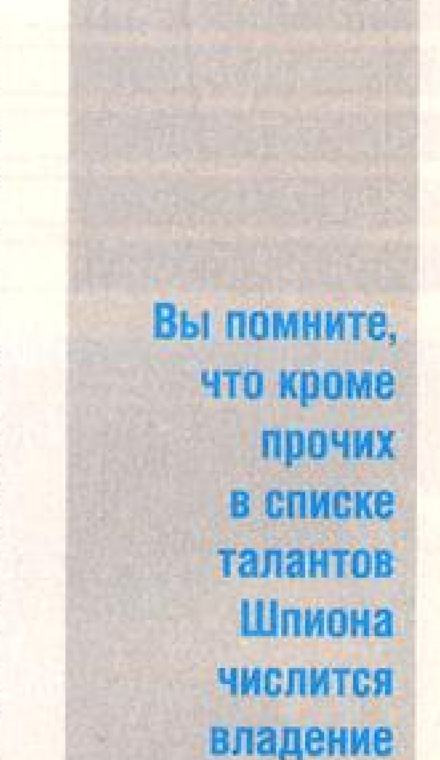
Оставшиеся два часовых, хотя вроде бы и смотрят на мундир, но помешать Шпиону стащить его не могут, только нужно ползти по очень сложной траектории. Переодевшись, Шпион может расправиться с оставшимися в этом углу четырьмя часовыми, хотя это и не обязательно.

Теперь вам нужно отвести Шпиона и Диверсанта на северо-восточную башню замка, где возле пушки торчат три часовых. Шпион пусть заговаривает зубы подвижному часовому, а Диверсант поставит пищалку у края стены и прикончит неподвижных (а потом и подвижного). Двигайтесь дальше по крыше, убирая по пути часовых таким же приемом. Хотя вообще-то можно остальных оставить пока пожить и расправиться с ними позднее.

Настала пора отвести в замок всех ваших людей. Сапера поднимите к Моряку, Водителя спрячьте за углом восточной караулки (там, где груда трупов), а Снайпер должен на крыше где-то неподалеку найти точку, с которой он может попасть в пушкаря. Шпион тем временем должен убрать трех часовых, стоящих на втором ярусе замка у двора с ракетами (двоих неподалеку от танка и одного над повозкой со снарядами).

Отведите Шпиона к танку и поставьте за спиной часового, в самом дальнем углу (которого никто не видит, кроме проходящего патруля). Дальнейшую операцию нужно проводить очень четко, замысел ее таков: когда патруль начнет удаляться от Шпиона, Водитель начинает ползти к танку. Тем временем Шпион одного за другим убирает трех мешающих Водителю часовых. Как только Водитель добирается до танка, Снайпер стреляет в пушкаря, тут же ложится и ползет подальше в сторону. Водитель забирается в танк и разносит все к черту (в том числе и обе ракеты).

Как воевать на танке, учить вас не надо, но имейте в виду, что многоярусный ландшафт не позволит вам расстрелять всех часовых (из тех, которые не побегут к вам сами), поэтому придется поработать и Шпиону. Когда двор будет очищен от неприятеля, Сапер заложит бомбу возле штаба, и можно уносить ноги через западные ворота замка.



Вы помните, что кроме прочих в списке талантов Шпиона числится владение русским языком? Надо думать, это неспроста

НЕСКОЛЬКО СЛОВ ДЛЯ ТЕХ, КОМУ ВСЕГО ЭТОГО МАЛО

Уничтожение атомной бомбы лишило германское командование последних надежд. На всех фронтах гитлеровцы отступали, европейские столицы одна за другой переходили в руки союзников. Потом пал Берлин, Гитлер и его приближенные понесли заслуженную кару. А что же в это время делал славный отряд коммандос, неужели сидел без дела, пожиная заслуженные лавры? Ой, не верится! Поиск и захват немецких военных секретов, погоня за скрывшимися военными преступниками и многое другое, чем пришлось в конце войны заниматься союзным спецслужбам, никак не могли обойтись без славной команды профессионалов.

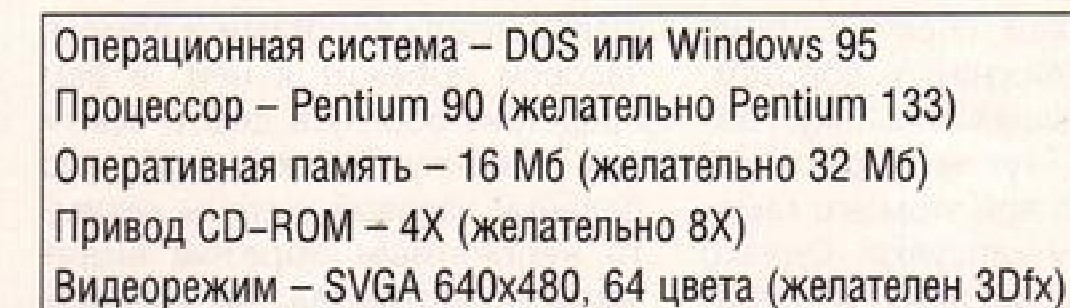
Вторая мировая война отнюдь не стала последней войной, как многие надеялись в мае сорок пятого. За ней последовало множество локальных конфликтов и одна большая и долгая война, правда, холодная. Так что и после победы над Германией профессионалам было чем заняться. Вы помните, что кроме прочих в списке талантов Шпиона числится владение русским языком? Надо думать, это неспроста. Так что рекомендую вам держать порох сухим и постоянно совершенствовать свое мастерство – продолжение приключений коммандос последует непременно. ■



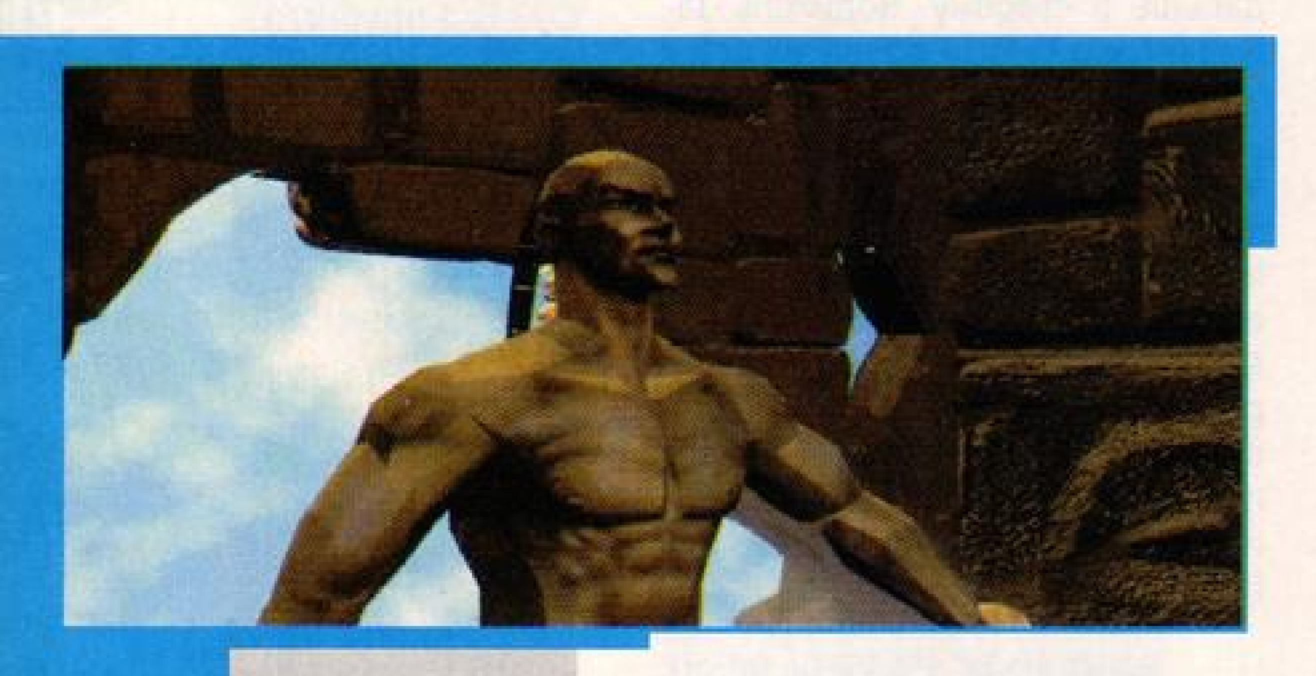


DREAMS TO

РАЗРАБОТЧИК	Cryo Interactive
ИЗДАТЕЛЬ	Cryo Interactive
ВЫХОД	ноябрь 1997 г.
ЖАНР	3D-action/arcade/quest
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆


Операционная система – DOS или Windows 95
Процессор – Pentium 90 (желательно Pentium 133)
Оперативная память – 16 Мб (желательно 32 Мб)
Привод CD-ROM – 4X (желательно 8X)
Видеорежим – SVGA 640x480, 64 цвета (желателен 3Dfx)





Игры бывают разные: красивые и безобразные, стильные и безвкусные, качественные и гнусные. Ну так вот, кто в России не знает Лару Крофт? Женщину-мечту, борца за справедливость... Игра с ее участием – Tomb Raider – стала негласным стандартом среди 3D-action'ов с видом от третьего лица. Обе части пользовались большим успехом, и никакое новое творение не могло даже состязаться с ними по качеству. Но теперь можно смело сказать, что у Лары есть конкурент, и имя ему – Дункан.

Главный герой игры Dreams to reality невероятно похож на Лару: не фигурой, конечно, а возможностями, способностями и развевающейся сзади косичкой. Поначалу даже кажется, что ничего нового Cryo в игру не привнесла. Но все же есть очень приятные изменения. Начнем с сюжета: можно честно сказать, что сюжет в Dreams to reality продуман гораздо лучше, чем в Tomb Raider. Здесь уже нельзя выехать на одной привлекательности главной героини, поэтому сценаристы Cryo явно постарались. Постепенно проходя игру, мы начинаем понимать, что мир вокруг совсем не так прост, как кажется. В управлении игрой есть несколько приятных (и не очень) деталей: во-первых, теперь можно изменить направление прыжка уже в полете (то есть скорректировать траекторию полета), во-вторых, в бою можно резко отпрыгнуть назад, зато нельзя просто прыгать вбок, как это делала Лара. Способность летать – это, конечно, что-то очень новенькое. Полет будет вами использоваться постоянно для перемещения. Также Дункан умеет выделывать некоторые цирковые номера: прыжок назад, ходьбу на руках (непонятно, правда, зачем она нужна). В общем, по умениям Дункан превосходит Лару. Что же касается оружия, то почти все оно относится к «древним» временам, а именно: лук, меч, ну и, конечно, магия. Магия в игре самая разная, но об этом позже.

Очень качественно сделаны видеовставки: из-за того, что они выполнены так же, как и сама игра, отличить их почти невозможно, и понимаешь, что началась видеовставка, лишь когда теряешь управление. Также на высоком уровне сделана музыка: она всегда поддерживает нужное настроение у играющего (то есть при опасности вы наверняка услышите достаточно мрачную, завораживающую музыку).

Таким образом, Dreams to reality на данный момент является одной из лучших игр в своем жанре и обладает только одним недостатком: явным повторением.

МЕНЮ В ИГРЕ

Меню в игре вызывается нажатием **Esc**. Перемещение между пунктами осуществляется стрелками, вход в нужную категорию осуществляется с помощью **Tab**.

Magic – магия. Здесь вы можете поставить нужную магию на «горячую» клавишу. Например, вы хотите поставить лечение на клавишу **2**. Для этого вам надо навести курсор на заклинание излечения и нажать **2**. Теперь вы сможете во время игры подлечиться, нажав **2**. Только не забывайте, что на заклинание уходит время, и вас в этот момент могут побить. И самое неприятное, что произнесение заклинания прервется. Поэтому старайтесь быть подальше от врагов, когда произносите заклинание.

Inventory – здесь будут располагаться все ваши предметы. По мере надобности они будут автоматически оттуда изыматься, дабы выполнить свое предназначение.

System – опции. Вы можете загрузить игру, поменять настройки, выйти из игры.

УПРАВЛЕНИЕ

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

↑ – бег вперед;
Левый **Alt** – медленно идти вперед;
↓ – идти назад;
Ctrl + ↓ – быстрый кувырок назад;
Ctrl – сильный прыжок (**Ctrl** + ↑ – для прыжка вперед, + →/← – коррекция траектории в полете);
Правый **Alt** (то же, что и в сильном прыжке) – слабый прыжок;
Удерживать левый **Alt** + ↑ – взлететь (в полете держать **Alt** + →/←/↑/↓ для управления);
Удерживать левый **Alt** + →/←/↑/↓ для управления – плыть;
→/←/↑/↓ – управление доской для серфинга, мотоциклом;
Ctrl – действие: открыть дверь, дернуть рычаг, взять предмет (надо стоять рядом с ним).

БОЙ

Пробел – ручное переключение в режим боя;

Александр Рытиков (PcDuck)

REALITY

Ctrl – удар ногой;

Правый **Alt** – удар рукой;

После небольшого разбега **Ctrl** – удар ногой в прыжке;

Быстрое поочередное нажатие **Ctrl** и **Alt** – серия быстрых ударов;

 – блок.

МАГИЯ

1, 2, 3 – выбор быстрого доступа к магии;

Левый **Alt** – взмах мечом, выстрел из лука;

Ввести свой клон в противника – взять его под контроль.

РАЗНОЕ

Зажать **Alt + 5** (или **6, 7, 8, 9, 0**) – камера (автоматически выбрана **5**);

F1, F2... F6 – поменять разрешение (автоматически выбрана **F3**);

Esc – вызвать меню.

ЛУК. Хотя это и считается в обычной жизни оружием, в Dreams to reality его получение всегда связано с магией. Дункан как бы вызывает оружие к себе, а мы при этом наблюдаем очень интересные его телодвижения. Постепенно класс лука растет (просто чем больше луков вы возьмете, тем выше будет класс): повышается мощность выстрела, понижается количество расходуемой маны.

МЕЧ. Второе и основное оружие. С его помощью вам не раз придется расчищать себе путь. Потребляет ману с каждым взмахом. Как и для лука, с повышением класса понижается количество расходуемой маны и увеличивается сила удара.

АПТЕЧКА. Очень важная магия. Помогает вылечиться в крайней ситуации, когда кролика в шляпе (дает полное выздоровление или новый вид магии) даже не видно. С повышением класса уменьшается количество расходуемой маны.

НЕВИДИМОСТЬ. Сильно помогает сэкономить здоровье и время. Враги вас не видят до первого удара. Очень удобно, когда врагов много, а вам надо всего лишь пройти в проем позади них. Повышение класса – уменьшение поглощения маны.

КЛОН. Крайне любопытная штуковина. Вы как бы создаете свой клон, который можете отправить на разведку. Но еще лучше подвести его к какому-нибудь врагу: вы возьмете над этим противником управление и сможете даже драться им. Только вот, к сожалению, не всегда срабатывает. В некоторых героев клон «не влезает». Повышение класса – уменьшение поглощения маны.

МИНА. Ужасающе мощное оружие. Попадание выстрела в противника почти всегда гарантирует ему



бесплатную путевку в ад. Повышение класса – уменьшение поглощения маны.

ВРЕМЯ. Время больше не секрет. Это заклинание на несколько мгновений замедляет ход времени для ваших врагов. Вы же остаетесь по-прежнему подвижным. У вас появляется несколько мгновений, чтобы сотворить еще одно какое-нибудь заклинание (например, подлечиться).

СКОРОСТЬ. Ускоряет ваш движения. Теперь противникам за вами не угнаться. Крайне редко используется, так же, впрочем, как и заклинание времени. Лучше всегда наготове держать три заклинания: невидимости, лечения и меча (или лука, в зависимости от ситуации).

ВОССТАНИЕ. Помощник всегда поможет тебе, даже если ты в страшной беде. Не используется.



Игры бывают разные: красивые и безобразные, стильные и безвкусные, качественные и гнусные

ЗАМЕЧАНИЯ

Во время игры в левом нижнем углу вы видите разделенный пополам кружочек, каждая половинка которого имеет свой цвет: красный или синий. Красный счетчик – ваше здоровье. Синий – количество маны. Разделительная полоска начинает работать, когда вы находитесь под водой: это счетчик оставшегося кислорода.

В бою не стоит использовать быструю серию ударов, так как обычно от нее мало толку, и враг быстро уходит. Да и удар рукой дает очень слабый результат, а связан с большим риском, что вам достойно ответят.

Лучше всего (особенно если у вас мало здоровья) использовать удар с разбега. Врагу становится очень трудно по вам попасть.

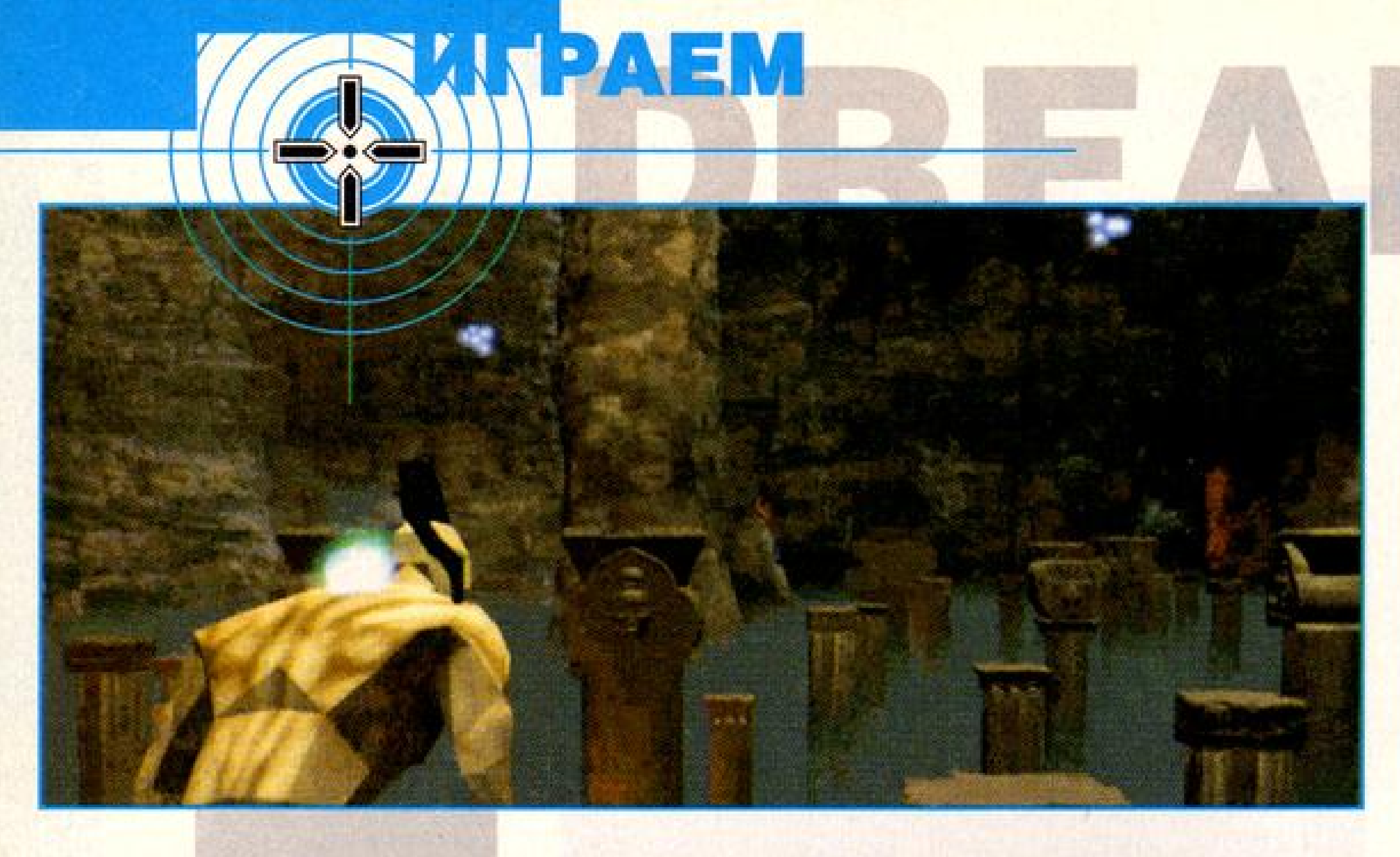
Во время полета драться вы не можете, поэтому старайтесь уклоняться от врагов.

Во время боя не стоит даже пытаться уйти от противника: для этого вам понадобится повернуться к не-





DREAMS TO





Не забывайте, что вы не можете взлететь, когда у вас включен режим боя

му спиной и начать бежать. За это время вы можете получить несколько не очень приятных ударов сзади. А попытка уйти от противника с помощью кувырка назад не даст вам никакого преимущества. Хотя, если на вас нападает слишком много врагов сразу, лучше, конечно, разделить их и перебить поодиночке.

Не забывайте, что вы не можете взлететь, когда у вас включен режим боя. Но если вам надо срочно улететь, то стоит рискнуть и просто упасть с Острова, в полете выключить режим боя и начать полет.

В настройках вы можете установить автоматический переход в боевой режим, а можете его отключить. Лучше оставить его включенным, потому что подчас монстры вам не видны, но зато компьютер «видит» их безошибочно. Таким образом при включении режима боя вы сможете понять, что враг близко. Если же он никак не желает включаться, хотя монстр уже почти «целуется» с вами, делайте это сами. Такие сбои случаются.

Никогда не проходите мимо маны: с ее помощью вы сможете сделать многое и сильно облегчить себе жизнь. Причем после того, как вы сможете сами себя лечить, надо с помощью магии лечится до конца (каждый раз набирая нужное количество маны), а когда вы вылечитесь окончательно, набрать маны до предела: в будущем пригодится. К сожалению, иногда встречаются места, где использование магии запрещено, поэтому мана быстренько у вас улетучится. Но не огорчайтесь: наверняка вы скоро пополните ее запасы.

Никогда не проходите мимо маны: с ее помощью вы сможете сделать многое и сильно облегчить себе жизнь

ПРОХОЖДЕНИЕ

Мое имя Дункан. Мой точный возраст не известен даже мне самому. Я знаю, что у меня были родители, но после того, как в мае 1997 года я упал в Колодец Снов, проход между нашей реальностью и Миром Снов, я забыл многое. Сколько я там пробыл, не знаю. Но вот, когда я вернулся в наш мир, меня встретила группа ученых, которая явно собиралась воспользоваться проходом в Мир Грез. Что она и сделала... Теперь, после 10 лет упорных тренировок, закаливших мое тело и мой дух, я готов вернуться назад и, возможно, найти тех ученых.

Мое путешествие начинается на Острове Ангхора. Выслушав наставления шамана, я решил побегать немного по Острову, на котором оказался. Поговорив с несколькими голубыми гномами и узнав, что они дают полезную информацию, я набрал максимальное количество маны (голубые пузырьки, летающие в воздухе или появляющиеся из-под земли) и полетел к виднеющемуся неподалеку Острову. Приземлившись, поймал бегающего красного гнома. Оказалось, они дают предметы, но для этого их надо поймать. Чтобы взять лук, я встал прямо над ним и... гм... совершил действие (нажать **Ctrl**). Потом подбежал к синему гному, стоящему на чем-то, напоминающем дверь. Он дал мне шар, который теперь будет загораться в левом верхнем углу, когда я смогу совершить какое-то действие: открыть дверь, взять предмет, лежащий рядом... Я сразу опробовал новый дар: встал над дверью – да, шарик появился. Я совершил действие (**Ctrl**) и попал внутрь.

Убив двух богомолов, дернул за рычаг (можно их и не убивать, а просто отвести от рычага, чтобы успеть его нажать). На Острове Ангхора открылся тайный ход. Выйдя через дверь, подождал ману, пополнил свой запас и полетел на Остров Ангхора. Пройдя внутрь головы, я понял, что внутренние размеры ничего общего с внешними не имеют: нельзя верить своим глазам. Убив массу противных клоунов и последовав за зеленым гномом (который указывает направление), оказался в странном колонном зале. С большой осторожностью, ни разу не упав, добрался до первого ответвления налево от основной дорожки. Подождав немного на этом разветвлении и собрав немного маны, я попрыгал, как по лестнице, наверх по левому ответвлению пути. Наверху я нашел ключ. Взяв его, направился (полетел) к зеленому гному, который виднелся вдали. М-да, ловушки тут еще те! Оказавшись в воде, моментально начал плыть, придерживаясь правой стены и пополняя запасы маны и кислорода с помощью периодически попадающихся источников маны.

Наконец я оказался в Магическом озере. Подплыв к его поверхности, полетел к виднеющемуся кусочку картины. Пролетев сквозь него, решил слетать к синему гному, стоящему на земле. Поболтав с ним, понял, что надо найти еще три кусочка картины. Все я брал в полете, пополнив сначала запасы маны. Второй кусочек висел над водой, третий был на скале, почти под потолком, ну а ради четвертого мне пришлось влететь в колодец на потолке. Взяв последнюю картинку, я вернулся назад к Магическому озеру и направился к чему-то синему, похожему на осколки зеркал, справа от гнома и картинок. И прошел сквозь них (**Ctrl**). Опять на Острове с дверью: естественно, я зашел в нее и сразу же прыгнул в бассейн посреди зала, тщательно стараясь избегать врагов (их можно убить, но потом они моментально возрождаются, поэтому лучше их не трогать). В бассейне, в одном из углов, забрал у красного гнома рог (horn). Сразу же покинул и бассейн и комнату. О боже, за мной приплыл кит! Я полетел к нему. Теперь, следуя за ним и подбирая ману, вылетающую из его хвоста и плавников (она очень быстро заканчивается), долетел до Острова двух камней.

Набрав нужное количество маны и избавившись от монстров, полетел к красному гному: поймав его, я получил способность лечиться, теряя при этом ману. Опробовав ее, направился к Острову со статуей. Поговорив с каким-то несчастным и пополнив запас маны, быстренько взлетел на вершину Острова (за спиной статуи), там поймал гнома, который дал мне барабан. Спрыгнув вниз и набрав маны, вернулся на Остров двух камней. Теперь направился к Африканскому Острову (большой такой, висит выше). Там поговорил с шаманом, отдал ему барабан и взял лук (теперь он стал второго класса). Затем я вернулся на Остров со статуей. Встав на текущую в никуда речку, совершил действие и оказался в Комнате пыток. Чтобы спасти

гнома, мне надо было просто постоянно двигаться вперед, уничтожая богомолов, желательно с помощью меча (мана на этом уровне не заканчивается) и подлечиваясь в случае необходимости. В самом конце в одной из пещер (слева от тупика) я дернул за рычаг и вернулся к гному.

В Пещере Тигра лучше не тратить магию на меч: ее не восполнить. Оставив ее на здоровье, я с помощью рук и ног пробился до самого конца уровня (не тронув при этом «медитирующего» в комнате богомола) и повел за собой зеленого гнома, не давая ему затеряться. Привел его к тому самому богомолу, который оказался на самом деле человеком, только заколдованным. Вернувшись на Остров со статуей, взял кролика в шляпе, улучшив таким образом свою способность лечиться. Опять проследовав за китом, я оказался на Острове колонн. Зайдя в левую дверь, прошел через комнату и еще через одну, перепрыгнул через потоки кислоты и взял у гнома способность становиться невидимым. Затем, покинув комнату, направился к Острову, висящему правее, к Острову каньона (стоит перед этим немного подождать и набрать маны на Острове колонн).

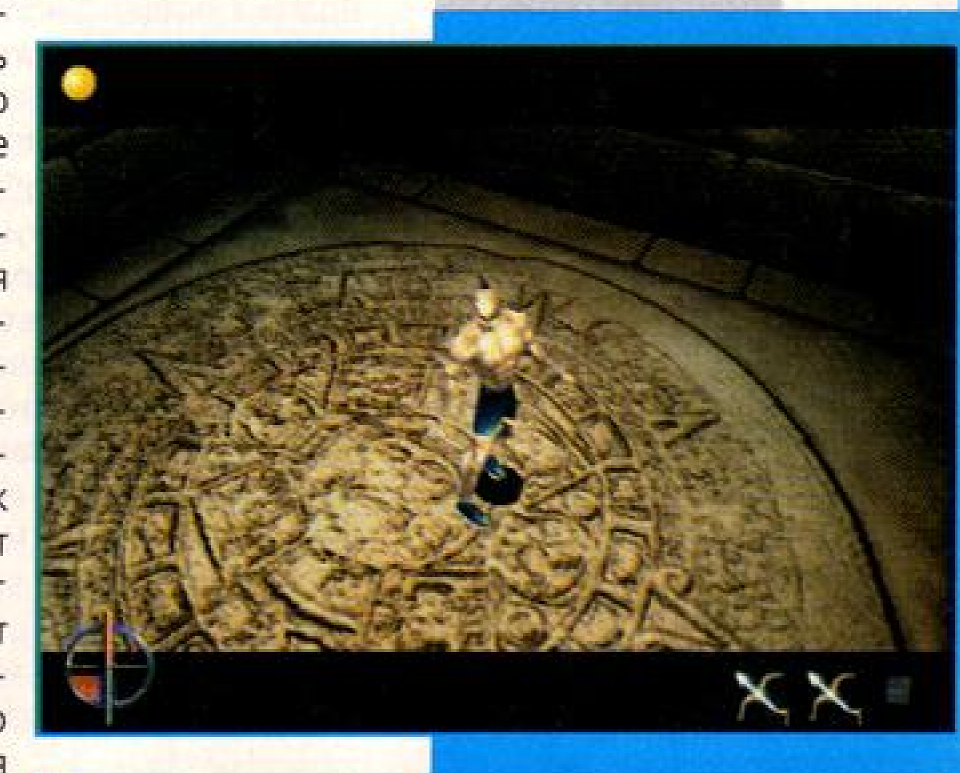
Победовав с зеленым гномом, понял, что он мне ничего не даст. Не желая драться с бегающими вокруг карликами, я просто полетел к брату этого негодяя. Тот как раз летал в каньоне на воздушном шаре. Подлетев к нему и поговорив, я медленно начал вести его за собой. И привел к его братцу. Они договорились, а я все-таки получил какой-то план. Вернувшись на Остров колонн, зашел в ту же дверь, что и в первый раз. Но вот только в этот раз, когда я встал в круг на земле, одни милые скелеты решили мне помочь и смастерили мне доску для серфинга. Я ее взял и вышел наружу. Ага, появился новый Остров, Остров дующих ветров. Прилетев на него, сразу же отправился (полетел) к первой двери справа от меня, чутье подсказывало, что там что-то есть. Подлетев к ней, я попал внутрь комнаты. Найдя гнома, взял у него ключ, открывающий вход в музыкальную комнату. Опять оказавшись снаружи, решил отправиться теперь направо. Облетев полностью Остров и оказавшись с полностью противоположной стороны, я заметил дверь. Внутри взял у одного гнома первую музыкальную ноту. Второй же не захотел ее отдавать.

Выйдя, я решил отправиться все же в музыкальную комнату (большая дверь прямо на Острове). Вошел, отперев дверь ключом (**Ctrl**). Внутри после разговора с гномом я выяснил, что мне надо найти еще одну ноту. Но для этого мне нужно раздобыть что-нибудь для гнома. Пропрыгал по движущимся платформам (встаньте за музыкальным аппаратом и прыгните на неподвижную платформу, рядом с которой ездит первая платформа. Теперь, отойдя на самый край неподвижной платформы, в тот момент, когда третья, самая далекая, подвижная платформа будет уже на середине пути к дальнему от вас краю, разбегитесь и прыгните. Только аккуратно: не упадите.) Последовав совету гнома, на доске я летел как угорелый, не обращая внимания даже на стены, в которые врезался (если вы успеете, то попадете на Остров колонн, если нет, опять окажетесь в музыкальной комнате). Не советую заново все перепрыгивать, лучше просто загрузите игру. Оказавшись на Острове колонн, я набрал маны, подлечился. Опять набрал полностью ману и зашел в комнату справа. Сразу включил невидимость (Q), да здесь оказывается куча гномов и босс. Быстренько подбежал к небольшой комнатке справа и там увидел гнома. Тот дал мне монетку. Так же незаметно я вышел.

После я вернулся на Остров дующих ветров, зашел во вторую комнатку, которую раньше посещал (та, что с противоположной стороны). Гном отдал мне ноту. Зайдя в музыкальную комнату, я снова пропрыгал платформы и снова прокатился на доске, только в этот раз спокойно, не спеша, не задевая ни в коем случае за стены. Взял лук. Оказавшись на Острове, подлетел к киту. И теперь уже по каньону начал гнать как сумасшедший. Нашлась очередная часть головоломки. Оказавшись на очередном Островке, я подбежал к шаману (тому самому маленькому человечку). Он объяснил мне, что я почти готов, теперь мне осталось закалить свое тело, и тогда я узнаю историю о ТЕМНОМ. С помощью лука я убил коричневого гнома (стреляйте с упреждением) и взял странный предмет, валявшийся около бездыханного тела. Встав в середину круга, чуть сам не умер от страха: ко мне телепортировали страшное золотое чудовище. Отбежав от него подальше, я вызвал лук. И издалека с трех выстрелов прибил этого переростка. Затем проник в туннель позади белых гномов. В коридоре меня ждало немало существ, не желающих мне ничего хорошего. Но все же я прошел его, свернув на первом перекрестке налево, а потом направо. Естественно, никто, кроме меня, не выжил.

...милые скелеты решили мне помочь и смастерили мне доску для серфинга

С берега озера после разговора с синим гномом я взлетел и поймал красного гнома. Тот поделился со мной любопытным свойством: магией клона/управления. Приземлившись, я соорудил один свой клон и отправил его в плавание. Быстро поймал русалку и взял над ней управление. Затем мне осталось лишь подвести ее к темному месту за четырьмя стоящими рядом колоннами (ни в коем случае не высовывайтесь из воды, чтобы глотнуть воздуха, это убьет русалку!) Теперь вперед, только вперед. Недолго мне пришлось плыть, к тому же какая-то русалка старалась в меру своих сил показать мне дорогу. Наконец я увидел светящийся треугольник и на нем нечто, напоминающее дудку. Взяв ее, сразу повернул направо и продолжил плавание. Вот и выход. Вылетев из воды, я направился к летающим черепахам. Ах, вот чем их можно приворожить – звуками дудки! Теперь они будут следовать за мной. Только не надо торопиться. Я их аккуратно подвел к двум виднеющимся уродам. Те меня не зацепили (не надо близко подплывать), зато как их зацепили черепахи...





Вот и ТЕМНЫЙ. Господи, ну и зрелище! Быстренько схватив пергамент и кролика в шляпе, я собрался сражаться не на жизнь, а на смерть. Оказывается, я буду драться против темной стороны самого себя. Победить ее можно легко: достаточно взять в руки меч и долбануть по ней пару раз. Даже смешно. Я снова на арене. Забежав в проход, перед которым стоит одинокий белый гном, увидел уходящего Рэя (одного из ученых). Побегав немного по коридорам, я нашел нечто, напоминающее штаны, а также смог побеседовать со своим старым знакомым с камерой и посмотреть фильм. После этого опять выбежал на арену. На сфинксе, с которым рядом нет ни одного белого гнома, я увидел фиолетового гномика, который благополучно обчистил карманы Рэя и забрал у него переводчик. В обмен на «штаны» он мне его отдал (чтобы взять его, просто бегите к сфинксу, около которого стоит три гнома). Итак, теперь я оказался внутри Паука. Что это такое, я лишь смутно догадывался. Побеседовав с двумя моряками и подойдя к чему-то вроде глаза, закрытого сверху лестницей, я решил отдохнуть (подождать). Внезапно появился странный красный персонаж. Господи, да это же я в детстве! Но только вот я собрался себя уничтожить. После первого же

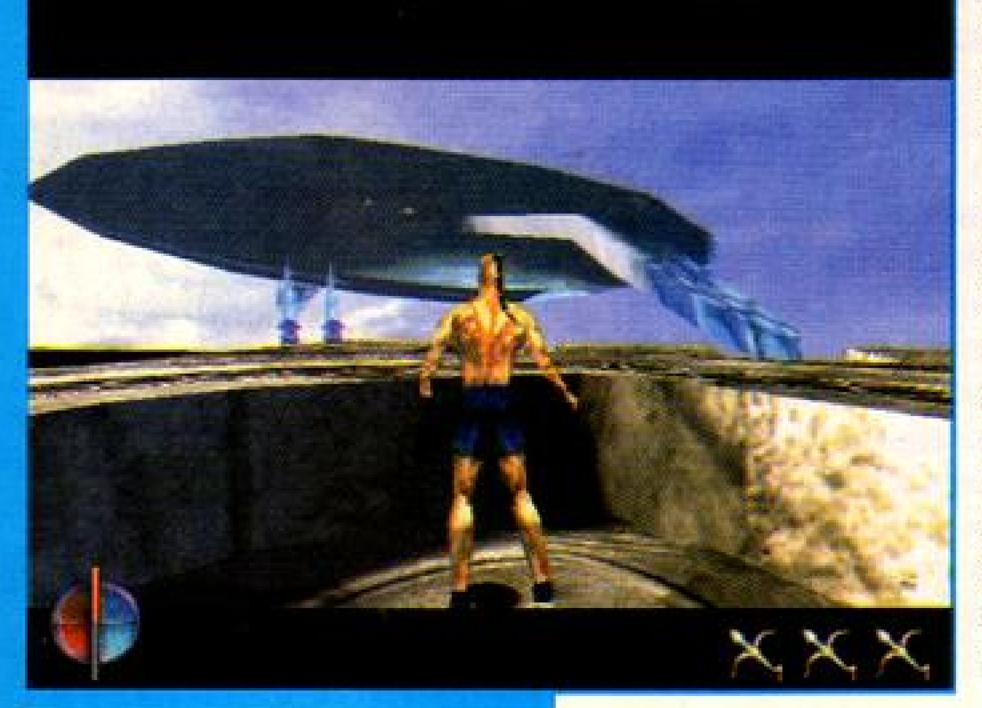
удара я попал туда, откуда начинал, на Остров Ангхора. Быстренько запрыгнув на ступени и избежав таким образом битвы с клоунами, вошел в по-прежнему открытый рот статуи. Теперь вместо тупых клоунов мне встречались довольно сильные противники (лучше всего включить невидимость и быстренько пробежать мимо них). Резко понизив их популяцию, я добрался-таки до красного гнома. Что же он мне дал? Оказывается, паучка.

Я вновь переместился внутрь Паука. Немного побегав, обнаружил богатое месторождение маны, что позволило мне значительно улучшить свое здоровье. Но опять мой отдых был нарушен, теперь особью женского пола. Оказался я неподалеку от первого места, на Острове с дверью. Упав с края острова и моментально взлетев, чтобы не разбиться, смог избежать ненужной драки с противниками. Поймав красного гнома и взяв еще одного паучка, опять телепортировался, только на этот раз на верхнюю палубу того странного корабля-Паука. Как всегда, мне не повезло: я напоролся на спятившего капитана и его приятеля в виде очень сильного паука. Не трогая их, сумел прождать достаточно времени для появления третьего кошмарного персонажа, на этот раз мужчины. Я попал в ночной кошмар шамана, который сам стоит с склоненной головой. Похоже, он отрубился. Вдали я увидел фиолетового гномика. Подбежав к нему, понял, что он просит меня отвести его в центр круга. Это я и сделал. И вместо благодарности оказался в ловушке. Три красных дьявола – очень сильные противники. Быстро подбежав к шаману (чтобы его защитить), я достал меч и порубил на куски всех этих уродов. После этого, походив некоторое время за шаманом, получил от него полного боевого паука. Теперь мне ничто не страшно. Опять я на верхней палубе. Теперь надо, аккуратно ведя за собой паука, подвести его сначала к капитану, а потом и к страшному пауку. Мой приятель их, естественно, забил, а с капитана снялось проклятие. Но уже слишком поздно, хотя я все же успел сбежать с этого падающего корабля (подбежав к дырке в полу).

Узнав, что может случиться, если не остановить слияние двух миров, реального и Мира Снов, я понял, что во что бы то ни стало должен остановить все это безумие

Равнина. Побегав по ней, я нашел двух матросов, которые смогли спастись. Поговорив с каждым из них, повел их за собой (очень медленно, чтобы не отставали) к виднеющемуся вдали упавшему пауку. Около его длинных лап бегал зеленый гномик, к которому пришлось обратиться за помощью. Итак, новый паук, и я его капитан. Вот только все почему-то залито водой. Не тратя время даром, вплыл в огромный желтый шар, затем переговорил с членами команды. Теперь я управляю пауком. Но здесь есть много неприятелей. Всех их надо перебить (в боевом режиме нажимайте **Ctrl**). Очень помогла мне невидимость. А также то, что не подпускал врагов к себе близко, не давал им начать стрелять. Бил их издалека, а потом убегал, и опять бил.





Снова на арене. Убив трех маленьких существ, стоящих перед дверью, я вбежал в коридор Смерти. Немедля применив невидимость, дабы избежать ненужных столкновений с красными дьяволами (крайне мощными противниками), побежал вперед. Добежав до конца я вернулся немного назад в боковое ответвление, где и нашел дьявола, после убийства которого получил первый Символ. Когда уже вышел к Горе Зла, мне вздумалось вернуться назад, в коридор Смерти. О, да тут появился целый фонтан маны. Набрав максимальное ее количество, я вернулся к Горе Зла и полетел вперед к фиолетовому гному, стоящему на платформе. У него я получил второй Символ. Затем вернулся в коридор Смерти и опять подзаправился маной. Теперь мне надо было лететь высоко наверх, к каменным статуям, внутри пасти одной из которых находилось еще один гномик с последним, третьим Символом. Не тратя время даром (мана улетучивается слишком быстро), вернулся в коридор Смерти и прыгнул в фонтан с маной. Попав на арену, я сразу же переговорил с шаманом. Узнав, что может случиться, если не остановить слияние двух миров, реального и Мира Снов, я понял, что во что бы то ни стало должен остановить все это безумие.

Подождав немного, я с помощью кита оказался... на фабрике. Переговорив с гномами, немедля отправился по карнизу (осторожно, чтобы не упасть) и пришел на другой конец этой висящей в воздухе платформы. Там увидел подозрительную бронзовую трубу, на которой оказался рычаг. Естественно, я его сразу же повернул (ударив по нему). Затем вернулся на то место, где стоят два гнома, и прыгнул сквозь остановившиеся лопасти вентилятора. Попав в лабиринт, не растерялся – чай, не привыкать. Выбрав изначально левое ответвление, я вскоре допрыгал до движущихся платформ. Теперь мне надо было найти фиолетового гнома и взять у него предмет «омега». Затем просто скакать по платформам, пока не найду выход.

И вот опять на фабрике регенерации. Пойдя направо, я зашел с правой стороны к некоей металлической конструкции. Тогда-то и понял, зачем нужен предмет «омега». Пополнив запас маны, я выполнил заклинание клона и ввел его в минотавра. Потом подвел его к генератору (белая колонна) перед платформой, на которой я появился в начале уровня (причем поставил его прямо на платформу, в ее центр). Потом подлетел к появившемуся персонажу. Итак, теперь мы у Дерева. Увидев вдали старого доброго друга шамана, я немедля отправился к нему. Затем поймал синего гнома и отвел его к скамье. Взял видеокамеру. Да... все становится более запутанным. Внутри акулы после разговора с роботом я дождался появления зеленого гнома и вселился (через клон) в него.

Затем я вышел наружу. Сплавал, поговорил с русалочками, они обещали мне помочь. Затем я отправился переговорить со стражниками. Те смотались, так как русалки сообщили им по пейджеру, что у них появилось новое задание. Заведя зеленого гнома через рот обратно в акулу, бесстрашно вылез наружу собственной персоной и направился к зеленому гному, который по невыясненным причинам не желал ничего мне давать. Зато он послал меня в лабиринт. Выйти из него оказалось довольно легко: сначала надо плыть вперед, повернуть во второе ответвление налево, опять прямо, первый поворот налево. Здесь я нашел ключ. Взяв его, я развернулся, проплыл до первого поворота направо, затем до первого поворота налево, и потом прямо вплоть до самого выхода. Еще раз вернулся в акулу (через пасть). И попытался выйти: акула отправилась в путешествие. Отлично! Очень быстро, но постаравшись при этом не потерять жизнь, я пробился сквозь прямой тоннель, периодически уворачиваясь от летящих сзади бочек. Битва с двумя акулами – страшное событие в моей жизни (стрельба ведется клавишей **Ctrl**; надо крайне активно маневрировать). Затем мне пришлось сразиться с еще несколькими стражниками Лаборатории. Убив змея, я поплыл к подножию здания, где и покинул лодку.

Собрав всех кроликов в шляпе, поплыл к белому треугольнику и попал внутрь Лаборатории. Попав в здание и переговорив с гномом, я разбежался и запрыгнул в левый экран (большой белый прямоугольник на стене). Там мне пришлось сразиться с одной из



«игрушек» Рэя: большим танком. Для более легкой победы я использовал невидимость (в дальнейшем во время боя с особенно сильным противником или несколькими врагами советуем вам постоянно ее использовать). Уничтожив танк, взял маленькую красную куклу на палочке и вернулся в комнату к гному. Потом я запрыгнул в противоположный экран. Быстро уничтожив клоунов, подбежал к оборотню, который превратился в ребенка. Вернувшись назад, я отвел ребенка к экрану, около которого стоял гном, и оказался в комнате Билла. Взяв управление над Рэем, я подвел его к Биллу: появился рычаг. Прекратив управлять Рэем и став невидимым, дернул рычаг. Затем я прыгнул сквозь экран и оказался в кинозале. Убив горгулий, поднялся наверх по лестнице и оказался в комнате с сумасшедшим механиком. Быстро выбежав через ту же дверь, прыгнул в экран.

В Туннеле Африки. Здесь я просто бежал, не давая себя побить и вообще не вступая в бой. Сначала выбрал путь, ведущий налево, потом направо и еще раз направо. На острове (будучи невидимым) я убил трех злобных механиков, за что и получил лук и заклинание времени. Подождав немного, я автоматически вернулся в Туннель Африки. Опять-таки не вступая в ссоры, добежал до кинозала, где опять поднялся в комнату механика. Сразу вызвал меч. Затем прошел в дверь справа. Появились два дьявола. С помощью меча и невидимости я справился с ними, а потом сразу же покинул помещение через дверь. Снова оказался в комнате Билла. Убив плохих Биллов, я подбежал к хорошему и поговорил с ним. Он, естественно, не поверил тому, что они больше не контролируют ситуацию. Оказавшись в комнате с телепортационным креслом и узнав, что на меня объявили охоту, я просто начал бегать. Наконец приказ отменили, и я смог спокойно подойти к креслу. Меня поймали.

На уровне Гауди сразился с двумя врагами, а затем с гигантским скорпионом (о его смерти вам сообщит полная его неподвижность). Затем я потыкался в стены и перенесся в пещеру Дрожи. Найдя, в конце концов, выход, переговорил со священниками и спрыгнул с постамента. Никто не смог бы меня заставить драться с новым темным боссом, поэтому я просто устроил с ним бег на стометровку. Наконец прибыл кит, который был согласен мне помочь. С помощью маны кита я смог долететь до огненной воронки. Внутри переговорил с военным, а затем с гномиком. Пролетев чуть дальше, я попал в кошмар того самого гнома. Там уничтожил всех остальных гномов. Продолжив свой полет в воронке, я попал в очередной кошмар. Уничтожив там всех монстров, продолжил свое путешествие по воронке. Господи, еще один кошмар: теперь главными персонажами здесь оказались горгульи. Уничтожив их всех и пролетев еще чуть-чуть по воронке, вернулся на Землю. Но мои надежды на отдых не оправдались: теперь мне надо было уничтожить всех солдат, попавших под влияние Темного.

Взяв пистолет, я отправился вперед в поисках средства передвижения. По пути отстреливал всех военных (левый **Alt**). Наконец я нашел его – антигравитационный мотоцикл. На мотоцикле мне пришлось поехать, найти какого-то солдата (первый поворот направо, затем прямо) и переговорить с ним. Затем я нашел зеленого гнома, который телепортировал меня дальше. На военной базе уничтожил столько солдат, сколько смог, пока меня не сбили. В камере дождался появления шамана, затем его исчезновения, затем слов, произнесенных какой-то девушкой. После того как я подошел к кровати, она появилась. Только вот нашему счастью не суждено было долго продлиться: ее убили. Я в долгу не остался.

Пробежав по коридору и убив двух военных, добрался до двери. Внутри позволил зеленому гному следовать за мной. Так, постепенно уничтожая всех вокруг, я довел его до еще одной комнаты. Отлично. Теперь, после произнесения заклинания невидимости с разбегу запрыгнул на платформу посреди комнаты, а с нее еще дальше. Затем зашел в дверь. Итак, меня собрались убить. Что ж, невидимость и пистолет смогли убедить их в неверности такого намерения. Как только я взял мотоцикл и отправился наружу, понял, что пора бы вернуть эту зверь-машину ее законному владельцу (тот находится где-то в центре этого обширного уровня).

Немного побегав (теперь уже не поездишь), я перенесся дальше. Затем сыграл в прятки с каким-то психованным гномиком (просто постоянно пытайтесь повернуть налево), уничтожив при этом целую кучу солдат. Наконец добежал туда, куда надо, и оказался в не менее странном месте, чем то, где был раньше. Пещера... Взлетев наверх, я попал во владения огненного священника. Сам он оказался в правом проходе.

Взяв его под свой контроль, я отвел его к черному проходу и оказался в Пещере. Спрыгнув вниз, попал во владения священника Воды. Подождав некоторое время, я получил нужный результат, священник погиб, а вода исчезла. Теперь пришла моя очередь спуститься вниз к священнику Воды. Сам он оказался в левом проходе. Взяв его под управление и порядком намучившись, я сумел-таки доставить его в огненные владения (летать он не умеет, но если зажать левый **Alt**, то он начинает ходить как бы по воздуху). Подождав некоторое время, смог убедиться и в его смерти. Теперь пришла пора выбираться из владений Воды самому. Убедившись, что запас моей маны полностью заполнен, пролетел в один из черных проходов. Из Пещеры меня сразу перенесли к статуе, в которую был заточен в свое время Темный. Немедленно став невидимым и достав лук, я уничтожил всех боссов, а их было четверо (перед тем, как добить последнего, надо обязательно заправиться маной под завязку).



Ну вот и все: пришло время последнее битвы. Аккуратно приземлившись на мост, я резко побежал вперед, убегая от Темного и держа наготове заклинание клона. Добежав до мальчика, я взял над ним управление и отвел его к Темному. И ПОБЕДИЛ ЕГО!!! Наконец-то закончилась эта тяжелейшая битва за то, чтобы Мир Снов и реальный мир существовали рядом, но никогда не слились воедино...

■



Наконец-то закончилась эта тяжелейшая битва за то, чтобы Мир Снов и реальный мир существовали рядом, но никогда не слились воедино...

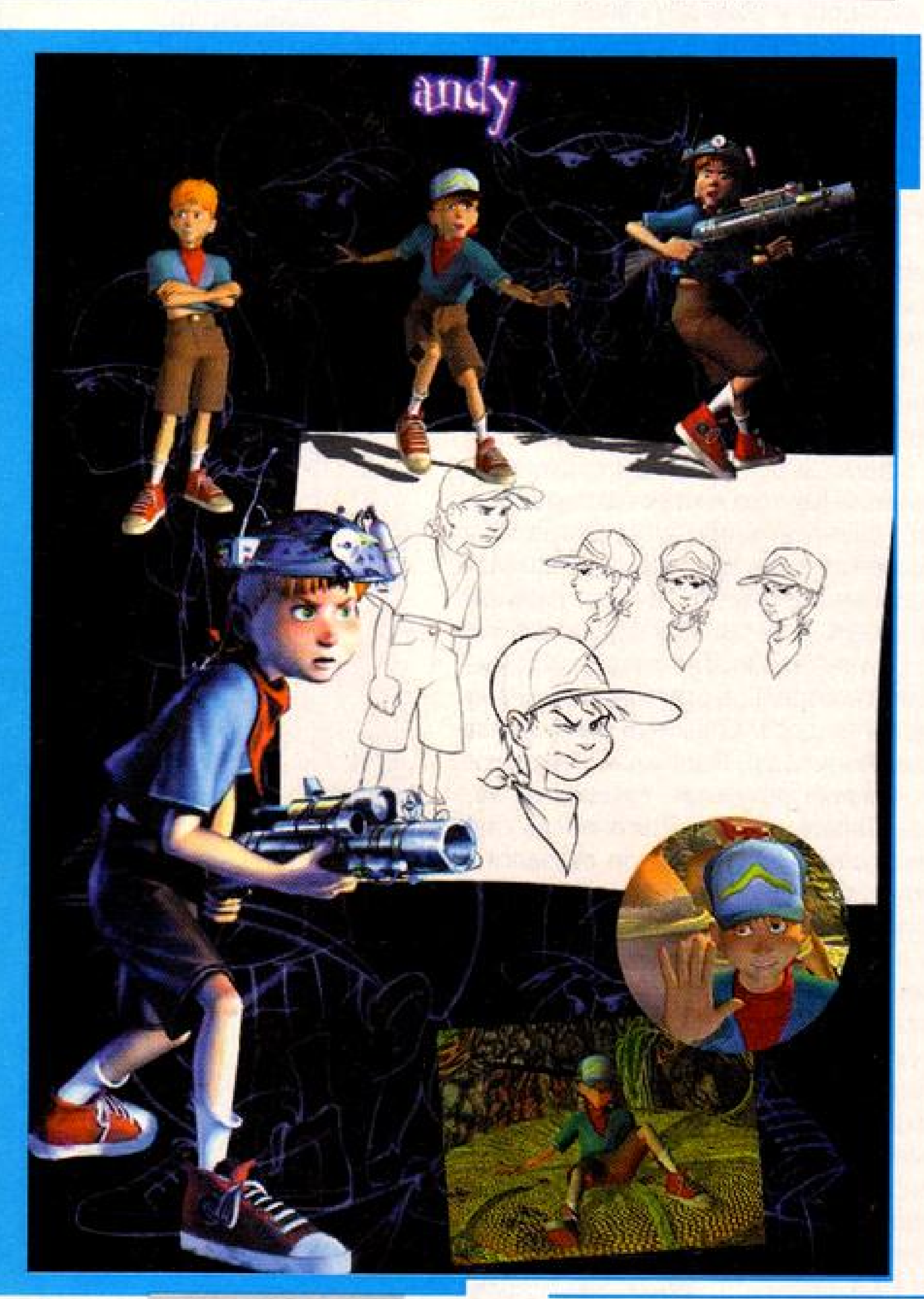


HEART OF DARKNESS

РАЗРАБОТЧИК	Amazing Studios
ИЗДАТЕЛЬ	Infogrames
ВЫХОД	июль 1997 г.
ЖАНР	аркада
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 90 (желательно Pentium 133)
Оперативная память – 16 Мб (желательно 32 Мб)
Привод CD-ROM – 4X (желательно 8X)
Видеорежим – SVGA 640x480 16-bit color





Аркадные игры – жанр для многих игроманов любимый. А если такая игра еще и сделана хорошо, то погружение в нее может привести к непредсказуемым последствиям. К сожалению, далеко не всегда разработчикам удается создать что-то действительно стоящее. Но все же есть несколько игр в данном жанре, в которые можно играть и не по одному разу. Среди них, совершенно точно, находится и Heart of Darkness.

Вокруг этой игры долго ходили слухи, разработчик и издатель некоторое время пытались поддерживать интерес к своему проекту, но потом о нем на время забыли. И вдруг, как гром среди ясного неба, игра появилась. Причем это оказался действительно гром. Игра абсолютно хитовая. Естественно, в ней есть недостатки (вернее, один недостаток – игра не блещет графикой), но, поверьте мне, это в Heart of Darkness не главное. Во-первых, игра наполнена видеовставками, прекрасно выполненными мультфильмами, по сравнению с которыми даже диснеевские выглядят не так красочно. Во-вторых, все действие сопровождается прекрасной музыкой (естественно, стерео) и отменными звуковыми эффектами. В-третьих, уровни продуманы и насыщены не такими уж простыми головоломками. В-четвертых, все персонажи в игре обладают хорошим интеллектом, что на данный момент является редкостью. Ваши враги умеют пригибаться и подпрыгивать, а также летать, поэтому вам не удастся с первого выстрела расправиться со всеми этими кошмарными порождениями. В-пятых, очень естественно ведет себя персонаж, которым вы управляете, мальчик по имени Энди (Andy). Создается ощущение, что вы лишь даете ему указания, а мальчик, проявляя свои почти суперменские способности, их выполняет. Так можно продолжать достаточно долго, указывая и маленькие, и средние достоинства, но есть еще одно важное качество, которое выполнено на пять с плюсом в Heart of Darkness: играбельность. Весь процесс в игре построен так, что оторваться крайне трудно, причем не только (и даже не столько) маленьким детям, сколько взрослым. Игра обладает удивительным шармом, она продумана до мелочей, вокруг вас умело создается атмосфера чего-то таинственного, удивительного, детского. В общем, если вам хочется отдохнуть, по-настоящему получить удовольствие и вы любите аркады, то эта игра обязана появиться в вашей коллекции.

Если вам хочется отдохнуть, по-настоящему получить удовольствие и вы любите аркады, то эта игра обязана появиться в вашей коллекции

ПРЕДЫСТОРИЯ

В одном маленьком городишке где-то в США жил маленький мальчик по имени Энди. Он, как и все маленькие мальчики, ходил в школу и... боялся темноты. Однажды, во время солнечного затмения, открылись врата между миром, в котором мы живем, и миром теней, созданным нашим воображением и составленным из наших страхов. К сожалению, лучший друг Энди, пес по имени Виски (Whisky), провалился сквозь эти врата. Энди не мог оставить своего друга в беде и, естественно, бросился на помощь. Использовав все свои оригинальные изобретения, он попадает в мир теней. Но его летающий аппарат терпит крушение. С этого начинается игра (между прочим, все это один большой мультик, один из многих в игре).

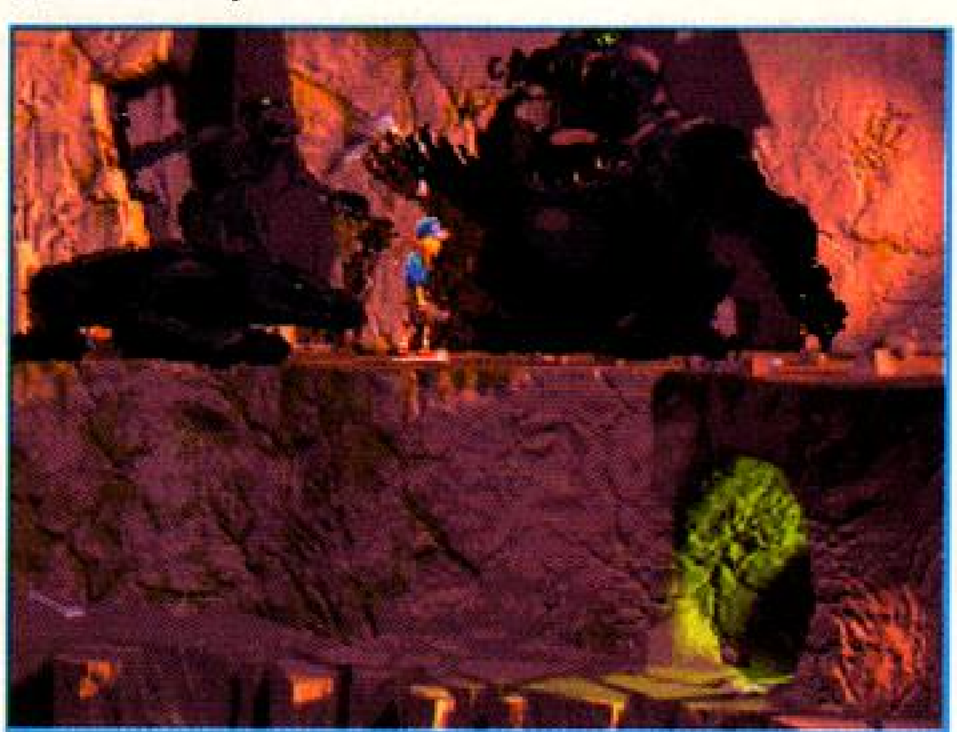
ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Энди – тот самый супергерой, мальчик, идущий на все ради своего пса.

Виски – тот самый пес, ради которого мальчик идет на все.

Хозяин Тьмы (The Master of the Darkness) – самое злобное порождение человеческой фантазии, правящее в мире теней, которое очень любит делать рагу из маленьких мальчиков.

Злобный (Vicious) – очень злобное существо, верно служащее... своей шкуре, хотя и старается угодить Хозяину Тьмы.



Александр Рытиков (PcDuck)

DARKNESS



Амиго (Amigo) – очень смешное существо, друг Энди. Очень любит веселиться, но жизнь его тяжела из-за постоянных преследований со стороны Хозяина Тьмы.

Фил (Phil), Дэн (Dan), Сидони (Sidoni), Главный Хончо (Head Honcho) – друзья Амиго, а значит, и друзья Энди. Помогают в трудных ситуациях.

Призраки – чаще всего ползающие существа, которые очень любят вас а) грызть, б) держать, чтобы другие погрызли. Делятся на несколько разновидностей: 1) призрак обыкновенный – бегающее, летающее существо; 2) «крыса» – ползающее по полу или потолку существо, грызущее вас сразу при встрече; 3) паук – ползает по стенам, при непосредственном контакте вас поедает, любит оставлять зеленую жидкость, коснувшись которой, вы падаете; 4) водный призрак – существо, которое обитает только в воде, крайне опасное.

Летающий призрак (Flying Spectre) – тоже тень, но только летающая и любящая пострелять. Столкновение с ее снарядами гарантирует моментальное испепеление.

Мефудока (Mefudoka) – милое существо, с которым вы столкнетесь два раза за всю игру. Никакого вреда оно вам не принесет (вы вообще с ним сражаться не будете).

Валунный червь (Boulder Worm) – крайне неприятное существо, обитающее в стенах и любящее выскакивать в самый неподходящий момент. Ест, кстати, не только вас (в это вы потом убедитесь).

Двойной призрак (Double Spectre) – самый противный враг, которого только может себе представить человеческая фантазия. Во-первых, стреляет огненными шарами (надо пригибаться), во-вторых, пускает огненные волны по полу (надо подпрыгивать), в-третьих, после уничтожения оставляет на полу две куколки, из которых через некоторое время (если их не уничтожить) рождаются новые Двойные спектры.

Водные существа – засасывающий монстр и щупальца. Засасывающий монстр представляет из себя существо, похожее на большой цветок. Он либо засасывает в себя воду (вместе с вами), либо отталкивает ее (и приближает вас к другой опасности). Щупальца же – наросты на стенах, периодически выкидывающие нечто, напоминающее веревки. Именно с их помощью вас и хватают, поэтому проплывать мимо них надо, когда щупальца убраны.

Растения – хищные цветы, растущие на суше. Очень любят зеленую массу, летающую в воздухе, и человеческое мясо.

А также злобный учитель (очень, между прочим, напоминающий Мастера Тьмы), ученики в классе, мама и массовка на улице – непосредственно в действии участия не принимают.

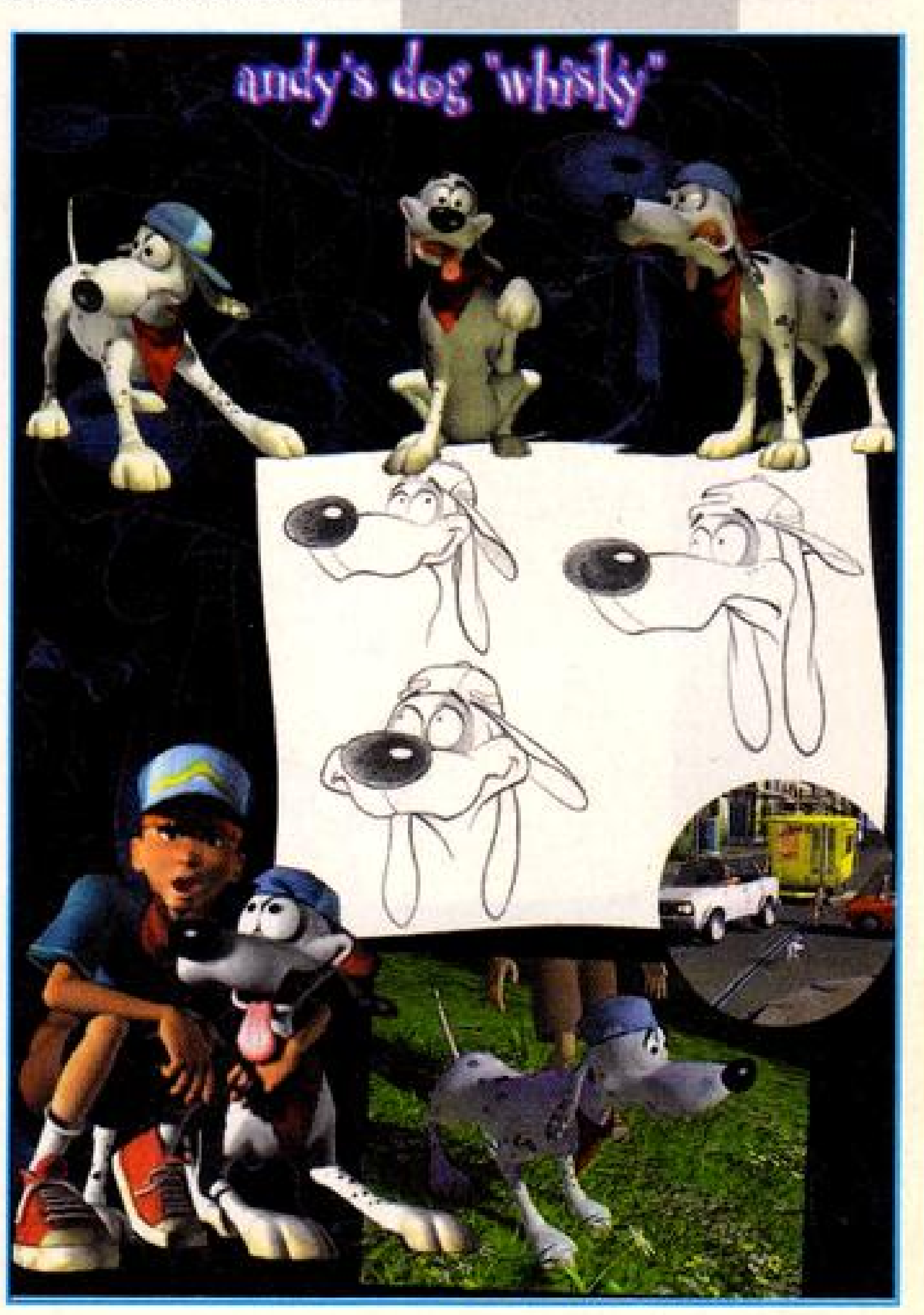
ОСОБЕННОСТИ СОХРАНЕНИЯ

Итак, Энди, как и любое другое нормальное человеческое существо, располагает всего одной жизнью. Вы не сможете получить автоматную очередь в лоб (их, правда, в игре нет) и продолжать резво бегать. Каждая ошибка грозит вам смертью в этом мире кошмаров. Но! В определенных местах игра автоматически сохраняется, и, в случае вашей смерти, игру вы продолжите с последнего места сохранения. Если же вы хотите загрузить игру из основного меню, то, выбрав сначала эпизод, на котором вы остановились (всего их восемь), сможете затем выбрать нужное место сохранения. Кстати, основное меню прекрасно анимировано.

Двойной призрак – самый противный враг, которого только может себе представить человеческая фантазия

УПРАВЛЕНИЕ

Управление героем предельно упрощено. Стрелками осуществляется перемещение героя (вправо, влево, вверх, вниз). **Shift** отвечает за стрельбу: в начале и в конце игры (когда у вас будет световое ружье) вы, нажимая эту клавишу, будете стрелять лучом света. При этом вы можете стрелять в любую сторону, в том числе и по диагонали. После обретения возможности кидать огненные шары **Shift** будет отвечать именно за их броски. Нажав же одновременно **Shift** и **Ctrl**, вы получите более мощный огненный шар, который будет выполнять разнообразные функции – об этом позже (кстати, если нажать **D**, то не надо будет нажимать одновременно **Shift** и **Ctrl**: вы и так получите мощный шар). **Alt** отвечает за прыжки, причем прыжки бывают трех типов: на месте, при ходьбе и при беге. Прыжок на месте осуществляется простым нажатием **Alt**, когда вы стоите неподвижно. При ходьбе, нажав **Alt**, вы получите короткий прыжок, ну а при беге – длинный. Причем, если нажать **Alt** вторично, пока Энди не приземлился, мальчик сделает сальто (если это был прыжок на месте, то вы подольше пробудете в воздухе; если это прыжок с разбега, то он еще удлинится). Также с помощью **Alt** вы управляете хватанием. Во время игры Энди придется не раз прыгать и хвататься за стены, так вот: после прыжка, продолжая удерживать **Alt**, вы заставляете Энди зацепиться за стену (если там, конечно, есть за что цепляться). Впрочем, это не всегда требуется: если есть возможность, то за стену можно зацепиться, просто подойдя к ней и нажав ↑. А чтобы спуститься по лестнице, надо нажать (стоя посередине) ↓. **Ctrl** отвечает за бег.



ПРОХОЖДЕНИЕ

Каждый уровень (а всего их в игре восемь) подразделяется на маленькие подуровни, по прохождению которых происходит автоматическое сохранение. Каждый подуровень в среднем состоит из двух-трех экранов. Все подуровни в прохождении выделяются цифрами. Если что-то опи-

HEART OF DA

санное в прохождении не видно на том экране, на котором вы сейчас находитесь, просто пройдите на следующий: там это, скорее всего, и будет.

УЩЕЛЬЕ СМЕРТИ (Canyon of Death)

Выпрыгиваем из сломанного аппарата, нажав **Alt + ➔**. С разбега перепрыгиваем через яму.

Пригибаемся и расстреливаем «крысу». Не подходите к тени от головы динозавра (она, как и многие другие тени, может убить вас), лучше уничтожьте голову – и тень исчезнет. Идем дальше. Избавляемся от ребер и их тени.

Затем нас схватит призрак. Чтобы избавиться от него, надо просто сначала дернуться в одну сторону, а потом сразу же в другую. После этого расстреливаем его. Теперь стреляем по диагонали вверх и направо в каменную голову динозавра. Она рухнет и откроет проход дальше. Но мы не торопимся! Сначала расстреливаем первую партию призраков, затем бежим на следующий экран.



Два экрана подряд нам придется держать круговую оборону, расстреливая призраков то с одной, то с другой стороны.

Призраков, чем-то напоминающих козлов, расстрелять нельзя – через них надо прыгать и делать сальто (на месте). Перед тем как залезть по «лестнице» наверх, уничтожаем двух призраков, там сидящих. Наверх. Идем дальше.

Мы лишимся оружия (это неизбежно). Сразу же после мультфильма бежим направо, аккуратно переходим мост и опять бежим. Призрак сгорит от солнечного света.

Идем за ящеркой. Вверх, прыжки направо, опять вверх. После того как Энди залез на площадку, надо заставить его подпрыгнуть три раза – площадка обвалится, а мы сможем идти дальше. Вверх.

Оказавшись в пасти скелета ящера, немедля разбегаемся и прыгаем направо, хватаемся за стенку. Вверх. На площадке: подходим к правому краю площадки, начинаем подниматься. Когда упадет кость, толкаем ее влево. Переходим по получившемуся мосту. Наверх.





БОЛОТИСТЫЕ ЗЕМЛИ (Swamplands)

Направо, подпрыгиваем и хватаемся за лиану, идем дальше.

На болоте: прыгаем с камня на камень без разбега, хватаемся за лиану, отпускаем. Перепрыгиваем растение в то время, когда оно ест, залезаем наверх по дереву. Направо, прыгаем на лианах, отпускаем.

Идем направо, заходим в воду. От летающих призраков прячемся (пригибаемся) на глубоких местах.

На берегу: идем направо, до пещеры с растением. Пока растение ест, подбегаем и встаем под зеленое желе. Прыгаем пару раз с использованием сальто (на месте). Убегаем назад на два экрана. Залезаем наверх по камням до площадки (на этом же экране). Разбегаемся и прыгаем. Убиваем таким образом растение. Теперь поднимаемся по камням до самого верха. Проходим один экран и медленно входим на следующий, чтобы не попасть в зубы растению. В тот момент, когда ближайший к нам хищник закусывает, разбегаемся и прыгаем через яму. Сразу же останавливаемся! Аккуратно заходим на следующий экран. Когда растение посередине экрана ест, прыгаем на лиану, спрыгиваем около питающегося растения и бежим направо. Залезаем по камням наверх.



После мультфильма: начинаем раскачиваться и хватаем палку слева. Оказавшись в воде, сразу начинаем плыть направо, вплоть до берега, без остановок. Залезаем на дерево, опутанное большой лианой. Наверх. Прыгаем налево на висящую лиану.

МАГИЧЕСКОЕ ОЗЕРО (Magic Lake)

Оказавшись в воде, сразу же плывем вниз (а то могут задеть огненные шары). Касаемся большого зеленого камня. Плывем направо, видим внизу справа тоннель, заплываем в него и плывем до конца.

На суше: создаем мощный заряд и запускаем его в груду камней, которая, развалившись, дает нам пройти дальше. Толкаем яйцо к стене, стреляем в него мощным зарядом – оно превращается в куст (чтобы опять превратить его в яйцо, надо просто еще раз выстрелить мощным зарядом). Залезаем по кусту наверх, прыгаем направо. Сталкиваем яйцо в воду, залезаем по светящимся грибам на площадку, посередине экрана. Превращаем яйцо в куст. Прыгаем на него, прыгаем еще раз направо.

В воде: плывем по туннелю, опасаясь засасывающих монстров (чтобы они вас не съели, просто держите зажатой клавишу обратного всасыванию направления и плывите, куда вам надо, с помощью стрелок; кстати, хотя вы и стараетесь плыть в другом направлении, монстр все равно вас постепенно засасывает – пользуйтесь этим) и щупальцев. Не забывайте набирать кислорода при каждой возможности, иначе Энди утонет.

После второй комнаты с тремя засасывающими монстрами сначала выбираем путь вниз (там Энди наберет кислорода), а уж только потом наверх.

В комнате с растением стараемся держаться как можно дальше от поверхности воды. На экране со множеством щупальцев надо просто быстро плыть (начинайте плыть, как только исчезнут ближайшие к вам щупальца).

На берегу: разбегаемся с самого края, позволяем Энди некоторое время падать и хватаемся за грибы, чуть-чуть не долетев до низа. Аккуратно двигаемся направо, до края рядом с ямой, спрыгиваем с грибов на самом краю, потом пригибаемся и вползаем в яму (есть альтернатива – усыплять растения, это делается с помощью мощных зарядов. Но запомните – расте-



ние не умирает, оно лишь на некоторое время засыпает). Энди упадет. Сразу же бежим налево, в яму.

Спрыгиваем вниз (но не в воду!) Идем налево, убиваем «крыс», превращаем куст в яйцо, усыпляем растение, превращаем яйцо в куст, залезаем по нему наверх. Толкаем камень слева, пригибаемся и проползаем по камню (чтобы вас не съело растение над головой, если оно там есть – это, как и многое другое в игре, зависит от уровня сложности). Убиваем червей. Убиваются они двумя точными попаданиями огненными шарами, в принципе достаточно и одного попадания, но в таком случае червь еще некоторое время будет висеть в дыре и загораживать вам проход. Слезаем вниз по грибам. Прыгаем в воду. Плывем направо, толкаем камень, закрывающий проход, и сразу же плывем назад, чтобы не быть съеденными призраками. Вылезаем на берег и возвращаемся на экран с кустом и с растением.

Куст – в яйцо, усыпляем растение и толкаем яйцо направо, на экран с водой. Спихиваем яйцо в воду, оно толкнет другое яйцо, и то поплывет дальше. Дальний куст – в яйцо. Яйцо на острове – в куст. Прыгаем два раза направо. Сталкиваем яйцо в воду. Идем на следующий экран. Теперь на обоих островках есть яйца. Ближайшее яйцо – в куст, прыгаем на него. Следующее яйцо – в куст (не слезая с того, на котором сидим), прыжок направо, затем поднимаемся наверх.

Усыпляем растение слева, поднимаемся по грибам рядом с ним. Усыпляем растение справа, поднимаемся по грибам рядом с ним. Поочередно усыпляем растения и поднимаемся до уровня выступа слева. Прыгаем на него и, не обращая внимания на «крыс», идем налево. Залезаем по грибам наверх.

Бежим налево. Быстро превращаем яйцо в куст, лезем наверх. Идем налево и сверху убиваем всех призраков. Спрыгиваем вниз и идем налево до моста. Проходимся немного по нему.

КОСМИЧЕСКИЙ ОСТРОВ (Space Island)

Уничтожая призраков, идем вплоть до моста. Он падает.

Убиваем летающего призрака, сползаем вниз по мосту, а затем прыгаем направо и повисаем на решетке с зелеными лианами. Лезем направо, прыгаем направо и цепляемся за другую решетку. Продолжаем движение направо. Уничтожаем кость и тень. Залезаем на платформу, хватаемся за лиану, спрыгиваем, убиваем двух призраков. Поднимаемся к кусту. Залезть по нему нельзя: тень скидывает. Поэтому превращаем куст в яйцо и толкаем его направо вплоть до места, позади которого нет стены. Яйцо – в куст, залезаем по нему наверх. Прыгаем налево на стену.

Корни, торчащие из стены, скидывают вас. Ваши выстрелы действуют на них так же, как и на растения (только мощные заряды). Ползем наверх, уничтожая по пути червей и усыпляя корни.

Потом (на экране, где много летающих призраков) лезем налево, проползаем экран (не забывайте про корни и про червей) и спускаемся вниз. Толкаем тенью камень, открывается дверь. Ждем немного, уничтожаем прилетевших призраков, разбегаемся и прыгаем, хватаемся за стену. Лезем направо, затем вверх. Пролезаем в открывшийся проход на экране, где раньше были летающие призраки. Лезем вверх.

Опасаемся падающих сверху булыжников (узнать, где будет падать очередной, можно по маленьким камешкам, летящим прямо перед ним). Прыгаем налево, лезем наверх. Ага, эти камни порождаются ударами в землю трех призраков. Ну что ж, ползем по стене направо, по-прежнему уворачиваясь от падающих камней. Уничтожаем призраков. Залезаем на платформу. Идем налево до упора, лезем вверх по стене. Не останавливаясь, быстро лезем на вершину горы (а то пауки скушают)... которая оказывается низом острова. Лишь мягкое падение спасает нас от гибели.

ОГНЕННЫЕ РЕКИ (Rivers of Fire)

Упав с листа огромного растения и пройдя немного направо, надо быстро развернуться налево, присесть и расстрелять появившихся из ниоткуда «крыс». Затем, на следующем экране, избавиться от еще пары «крыс» и от летающих призраков. Ни в коем случае не возвращайтесь на предыдущий экран: вас моментально съедят. Проходим на один экран вперед и убиваем призрак. Возвращаемся назад, нажимаем кнопку в полу, разбегаемся и на следующем экране перепрыгиваем такую же кнопку в полу, иначе столб нас не пропустит.

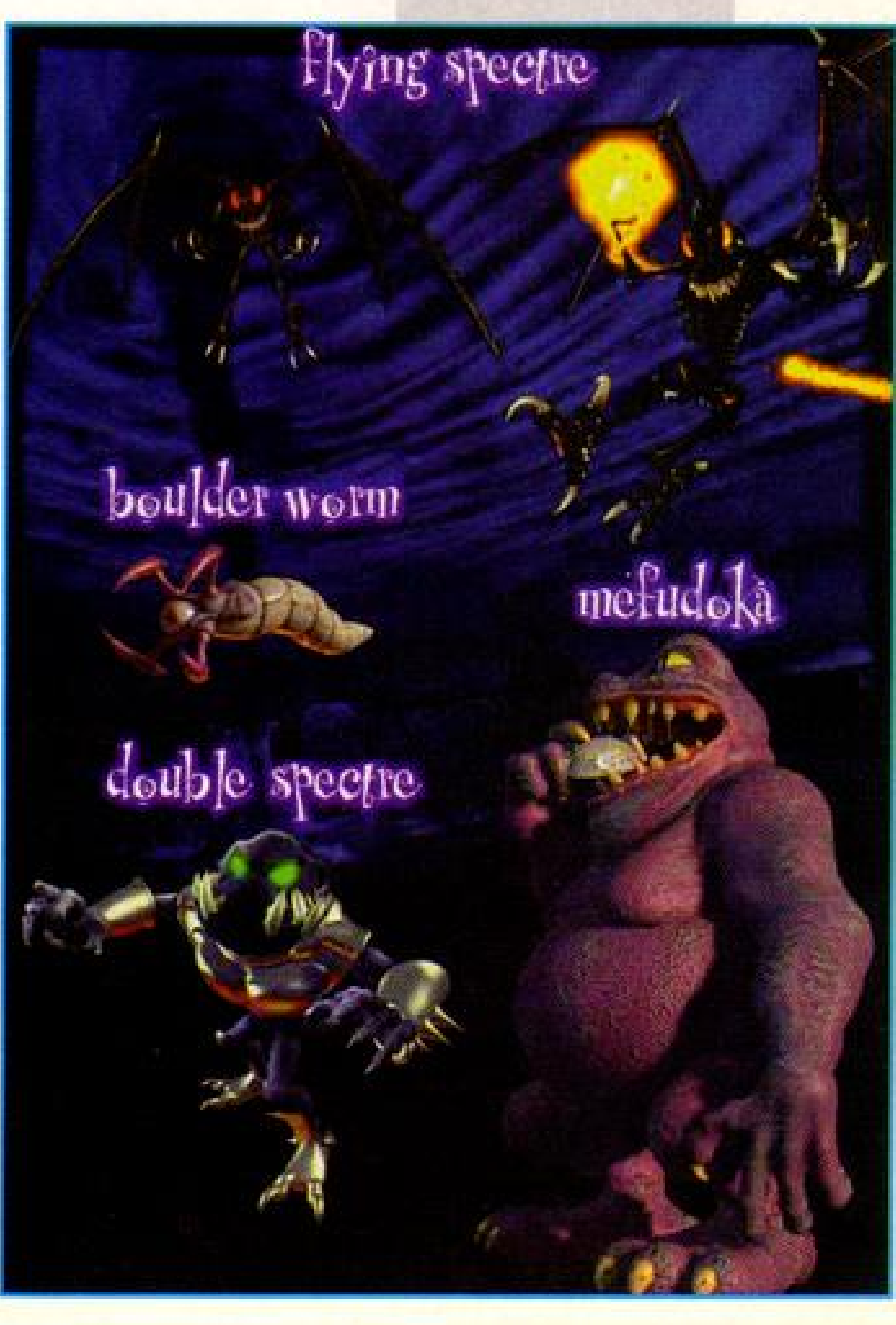
Дальше нам надо прыгать с островка на островок, причем придерживаться тактики: прыжок, переждать один огненный столб, прыжок. Если слишком рано прыгать, можно погибнуть в огненном столбе; если слишком поздно, есть риск утонуть вместе с островом. Зацепившись за стену, ползем наверх, затем направо. Убиваем паука.

На следующий экран переходим поверху и сразу же стреляем по призраку, сидящему на верхнем столбе (или он скинет нас в лаву), потом уничтожаем еще одного призрака и «крысу». Поднимаемся до потолка по трещинам в середине комнаты и прыгаем направо. Перейдя на следующий экран, немедленно уничтожаем летающего призрака и идем к тому месту, где он был. Бесстрашно спрыгиваем на пол и уничтожаем (следующий экран) целое полчище кошмарных созданий. Возвращаемся на экран назад и проползаем не торопясь над лавой по трещинам.

Поднимаемся выше. На первом экране уничтожаем пауков. На втором – пауков и червей. После мультфильма идем направо.

Убив червя, залезаем как можно выше по трещинам и как можно ближе к огненным столбам. Перепрыгиваем лаву после синхронного падения огненных столбов. Продвигаясь дальше, надо стараться уничтожать пауков и при этом избегать их зеленой жидкости (падение в лаву не принесет ничего хорошего). Огненные столбы обходим сверху.

Затем сразу же убиваем паука и лезем наверх. Встаем на первую из трех платформу и убиваем нескольких летающих призраков. Опять забираемся на трещины и пролезаем лаву под платформами (один длинный выброс, два коротких, пауза). Спрыгиваем на края островка с яйцом, толкаем яйцо: оно закатывается в соседнюю комнату. Пускаем понизу мощный заряд – вырастает куст. Возвраща-



емся на экран с тремя платформами, пропрыгиваем по ним до следующего экрана, залезаем по кусту на трещины, убиваем летающих призраков. Поднимаемся наверх, проходим немного вправо.

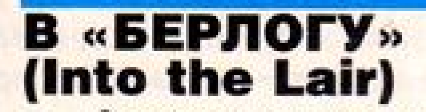
ПЕЩЕРЫ СУДЬБЫ (Caverns of Doom)

В начале уровня придется очень быстро двигаться: как только мы получаем управление, бежим направо, падаем в яму, опять направо, спускаемся на лифте, поворачиваемся налево, создаем мощный заряд, запускаем его понизу. Все: теперь можно перевести дух. Идем направо, нажимаем кнопку в стене. Возвращаемся на предыдущий экран, падаем в яму.

Идем направо, подталкиваем яйцо в стене, убиваем стукача, яйцо – в куст. Залезаем по нему, прыгаем направо, уничтожаем делегацию по встрече. Падаем в яму, разворачиваемся, уничтожаем еще одну делегацию. Ползем (ни в коем случае не вставать в следующей комнате!) направо. Проползаем под растениями, избегая при этом падающего столба. Толкаем яйцо к стене, пока дальнейшее продвижение станет невозможным, разворачиваемся (яйцо должно оказаться перед нами) и толкаем яйцо вперед (падающий столб ему ничего не сделает). Проползаем так до предыдущей комнаты. Яйцо толкаем до середины экрана так, чтобы оно оказалось прямо под столбом на потолке. Яйцо – в куст.



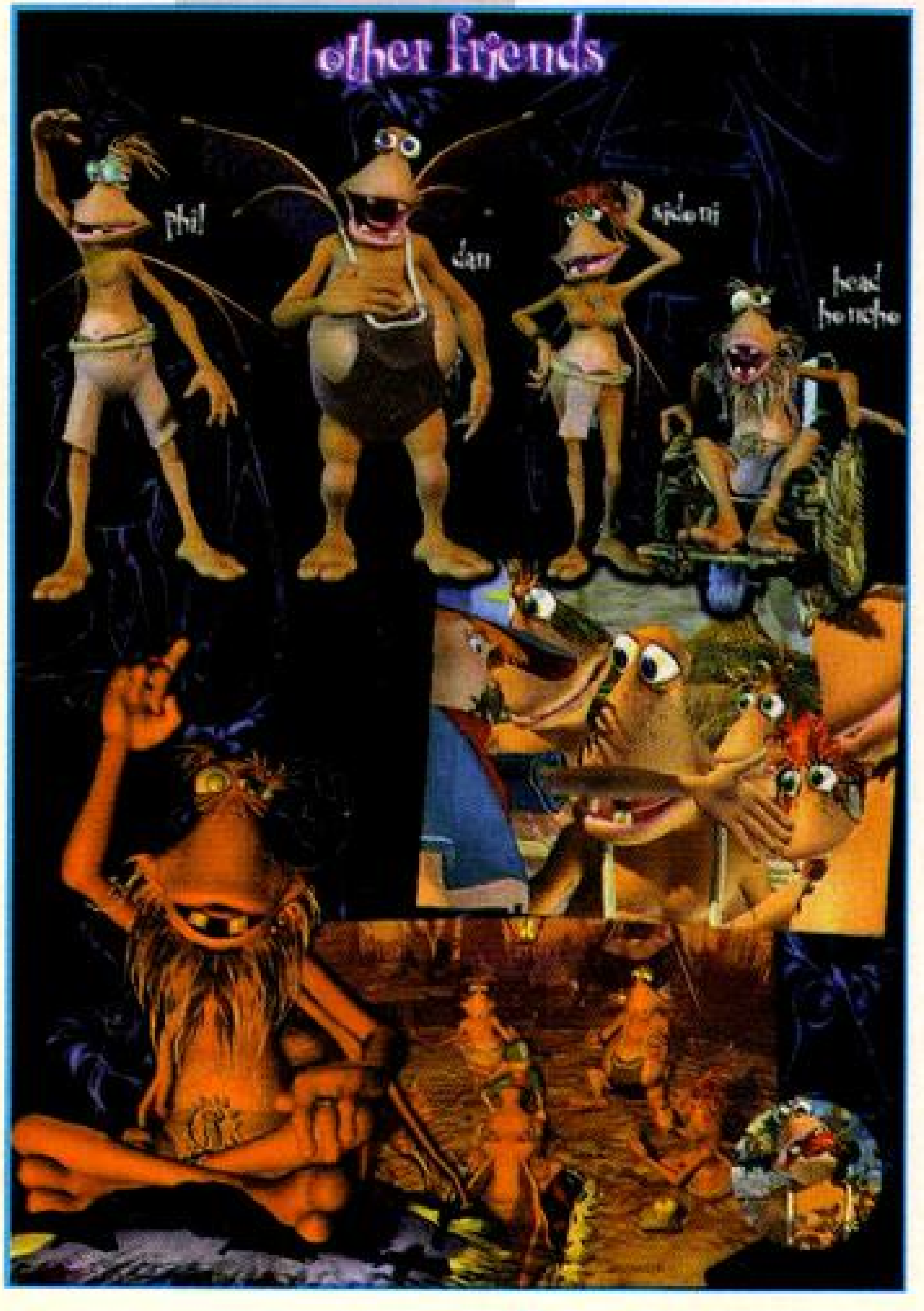
Оказавшись снаружи, уничтожаем всех летающих призраков.



В «БЕРЛОГУ» (Into the Lair)

Осторожно выходим из-под «потолка» и начинаем стрелять вверх, уничтожая таким образом призрака, спрыгнувшего с «потолка», и летающего призрака. На следующем экране убиваем всю стражу, лезем наверх по плитам и цепям, затем лезем налево, на предыдущий экран. Разбиваем мощным зарядом камни, загородившие нам проход.

Уничтожаем двойного призрака. Разорвав его на две половинки, не останавливаемся на достигнутом: сразу же уничтожаем обе «куколки», из которых в ближайшее время могут появиться еще два двойных призрака. Весь бой против двойных призраков ВСЕГДА надо вести мощными зарядами. Идем дальше, ни в коем случае не бежим. Когда мы окажемся где-то на середине цепи, на нас нападут летающие призраки – их надо уничтожить сразу же, потому что прыгать на цепи тоже нельзя. Идем на следующий экран: уничтожаем «крыс» и двойных спектров (советуем постоянно стрелять мощными зарядами, в том числе и в «крыс»). Затем на экране с тремя падающими колоннами, после уничтожения призрака, сидящего дальше, надо встать около розовой кнопочки на полу (ни в коем случае ее не касайтесь: колонна вас задавит) и после синхронного падения обеих колонн прыгнуть через нее и бежать (иначе колонны нас придавят). После этого надо прыгать вниз, опасаясь при этом червей и стараясь не попасть на обед «крысе», живущей внизу (после того, как падаем, сразу же уничтожаем «крысу»). Нажимаем кнопку на стене справа, поднимаемся по появившейся лестнице, но не до следующего экрана. Ползем налево, прыгаем, убиваем призрака, нажимаем кнопку, медленно возвращаемся назад. Уничтожаем всех призраков и только после этого прыгаем вниз. Нажимаем опять кнопку на стене справа и залезаем наверх на один экран. Не изображаем из себя героя: уничтожаем пауков и стараемся избежать червей. Вылезаем наверх (но не туда, откуда появились вначале пауки).



Попадаем опять на экран с тремя падающими колоннами. Разбегаемся и перепрыгиваем кнопку на полу. Идем на экран с большой цепью. Доходим до ее противоположного края и подпрыгиваем на месте: мы падаем вниз. Уничтожаем всех. Идем дальше. Уничтожаем призраков.

Перепрыгиваем через яму (над которой выступает начало лестницы), наступаем на кнопку на полу: лестница станет больше. Спускаемся по ней, но ни в коем случае не наступаем на кнопку посередине комнаты. Перелезаем на цепи чуть правее. Спрыгиваем с них на кнопку около двери. Уничтожаем прибежавших слева призраков. Разбегаемся и перепрыгиваем кнопку на середине комнаты. Идем дальше налево. Спускаемся вниз по лестнице, нажимаем кнопку, возвращаемся на экран с двумя кнопками на полу. Нажимаем кнопку посередине комнаты и либо уничтожаем пришедших двойных призраков, либо погибаем: дада, здесь можно погибнуть, но при этом вы восстанете уже как бы после уничтожения двойных призраков. Идем направо.

Спускаемся по лестнице. Здесь надо подойти логически к решению проблемы перенаселения. Спускаемся ниже так, чтобы иметь возможность убить двойного призрака и не погибнуть самому. Стреляем в призрака, но ни в коем случае не добиваем «куколок». Когда появятся два двойных призрака, одного из них съедят черви (при этом на время отвлекутся). Еще раз убиваем двойного призрака и сразу же лезем наверх по лестнице так, чтобы слева оказались цепи. Сразу же после появления призраков прыгаем, хватаемся за цепи и быстро (без прыжков) лезем по ним налево. Мы окажемся в комнате с лавой. Тут надо прыгать на имеющиеся выступы на стенах. На следующем экране уничтожаем летающего призрака, а затем (дальше) оказываемся схвачены призраками. Некоторое время мы пытаемся освободиться из объятий одного из призраков, а затем нас бросают в темницу.

Мощным зарядом стреляем вверх: оттуда падает яйцо, яйцо – в куст. Наверх. Толкаем камень справа, нажимаем кнопку. Идем налево (не падайте лишний раз обратно в темницу – только время потеряете). Здесь нам надо вовремя раздробить двойного призрака, затем быстро спрыгнуть, нажать на кнопку слева на стене (пока черви будут поедать одного из несчастных), а затем залезть быстро наверх и прыгнуть налево.

Идем налево, на следующий экран, и сразу же возвращаемся назад (чтобы иметь за спиной стену), отстреливаем всех призраков. Идем налево, убиваем летающих призраков и «крыс», идем дальше. Возвращаемся на два экрана назад (защита с тыла), уничтожаем всех призраков. Затем идем и уничтожаем двойного призрака. Нажимаем кнопку на полу в левом конце комнаты, лезем наверх, прыгаем налево. Из мультфильма узнаем, что магия потеряна, так как камень уничтожен. Падаем в яму посередине комнаты и стоим, никуда не двигаемся. В определенный момент один из двойных спектров запустит огненную



волну по полу, ее надо перепрыгнуть (при этом ящик под нами сгорит, а мы упадем).

После падения надо сразу же бежать направо, перепрыгивать «крысу», тормозить, спокойно проходить цепь, немного бежать. После падения вниз надо нагнуться и ползти налево, в туннель. Ползти не останавливаясь. Нажать на кнопку, перепрыгнуть с разбега «крысу». Опять ползком по туннелю (держать зажатой Ctrl). На открытом пространстве, взяв с места разгон, запрыгнуть на появившиеся камни лестницы. Наверх. Поднявшись, сразу бежим налево не останавливаясь, пока не провалимся в яму. Нас скушает мефудока (не волнуйтесь, так и должно быть).

СЕРДЦЕ ТЬМЫ (Heart of Darkness)

Устраиваем небольшую изжогу мефудоке с помощью обнаруженного оружия. Уничтожаем призраков. Идем дальше, уничтожаем призраков. Это мучение длится всего два экрана.

Затем убиваем неимоверное количество двойных призраков. Идем направо, убиваем еще несколько двойных и летающих призраков. Нажимаем на кнопку справа на стене. Возвращаемся на один экран назад. Поднимаемся по лестнице, идем направо. Прыгаем с платформы на платформу.

Уничтожаем «крыс» и летающих призраков, чьи выстрелы надо просто перепрыгивать. Упав вниз, убиваем и двойного призрака, крайне живучего, между прочим. Идем направо, уничтожаем двойного призрака и «крыс» на потолке, затем «крыс», которые раньше были за двойным призраком. Поднимаемся по лестнице, идем дальше.

Разговариваем со Злобным. Он соглашается помочь нам собрать Магический Камень, но мы должны сами найти все кусочки (напоминающие хрустальные шары, которые можно либо катить перед собой, толкая ногами либо стреляя из ружья). Идем направо. Сразу же видим первый кусок и катим его к Злобному.

Он посылает нас за следующим. Идем туда, куда он показывает. Поднимаемся по лестнице. Ползем налево по проходу (осторожно: там будет «крыса»). Распрямившись, убиваем «крысу» в лазе посередине экрана. Поднимаемся по лестнице наверх. Убиваем призраков. Нажимаем на кнопку на полу, очень быстро прыгаем направо и бежим (дверь быстро опускается). Лезем вверх по лестнице, убиваем призрака у лестницы. Нажимаем кнопку справа, на полу. С разбега перепрыгиваем яму. Катим камушек назад (он падает в яму, а мы ее перепрыгиваем). Спускаемся вниз по лестнице. Встаем на кнопку слева у стены (дверь откроется). Стреляем по камню, он катится дальше. Когда он уйдет за пределы экрана, стреляем еще немного, затем спускаемся по лестнице вниз. Нагибаемся и ползем по лазу. Толкаем камень, затем толкаем его по лазу, когда ползем направо. Катим его до ямы (слева, у конца экрана) и сами падаем за камнем. Наконец, спускаемся по лестнице и отдаем его Злобному.

Он посылает нас снова в ту же сторону. Идем так же точно, как было описано ранее, и доходим до того места, где нашли второй камень. Теперь здесь появилась «крыса», ползающая по трем кнопкам. Причем с некоторым запозданием она ползет туда, где мы стоим. Самая первая кнопка справа открывает обе двери, кнопка посередине – верхнюю дверь (закрывает нижнюю), кнопка слева – нижнюю дверь (закрывает верхнюю). Таким образом, чтобы пройти этот участок, надо быстро пробежать нижнюю дверь, затем, когда «крыса» встанет на кнопку посередине, быстро подняться по лестнице и прыгнуть направо.

Идем направо, уничтожаем двойных призраков. Возвращаемся назад, поднимаемся по лестнице, уничтожаем призраков. Еще раз поднимаемся по лестнице и уничтожаем призраков. Нажимаем на кнопку на полу слева (на верхней половине экрана), идем направо, стреляем по камню, пока тот не опустится на лифте. Идем назад, спускаемся вниз экрана (но не уходим с этого экрана) и нажимаем кнопку на полу слева. Идем направо (не поднимаемся и не опускаемся по лестнице), стреляем по камню, пока тот не поднимется на лифте. Идем назад, поднимаемся по лестнице, нажимаем кнопку на полу, идем направо, стреляем по камню, пока тот не упадет вниз. Идем назад. Два раза спускаемся по лестнице. Идем направо, забираем камень, толкаем его налево. Сбрасываем вниз, заставляем «крысу» открыть нижнюю дверь, толкаем с помощью оружия камень, затем сами бежим за ним. Спускаемся вниз до Злобного.

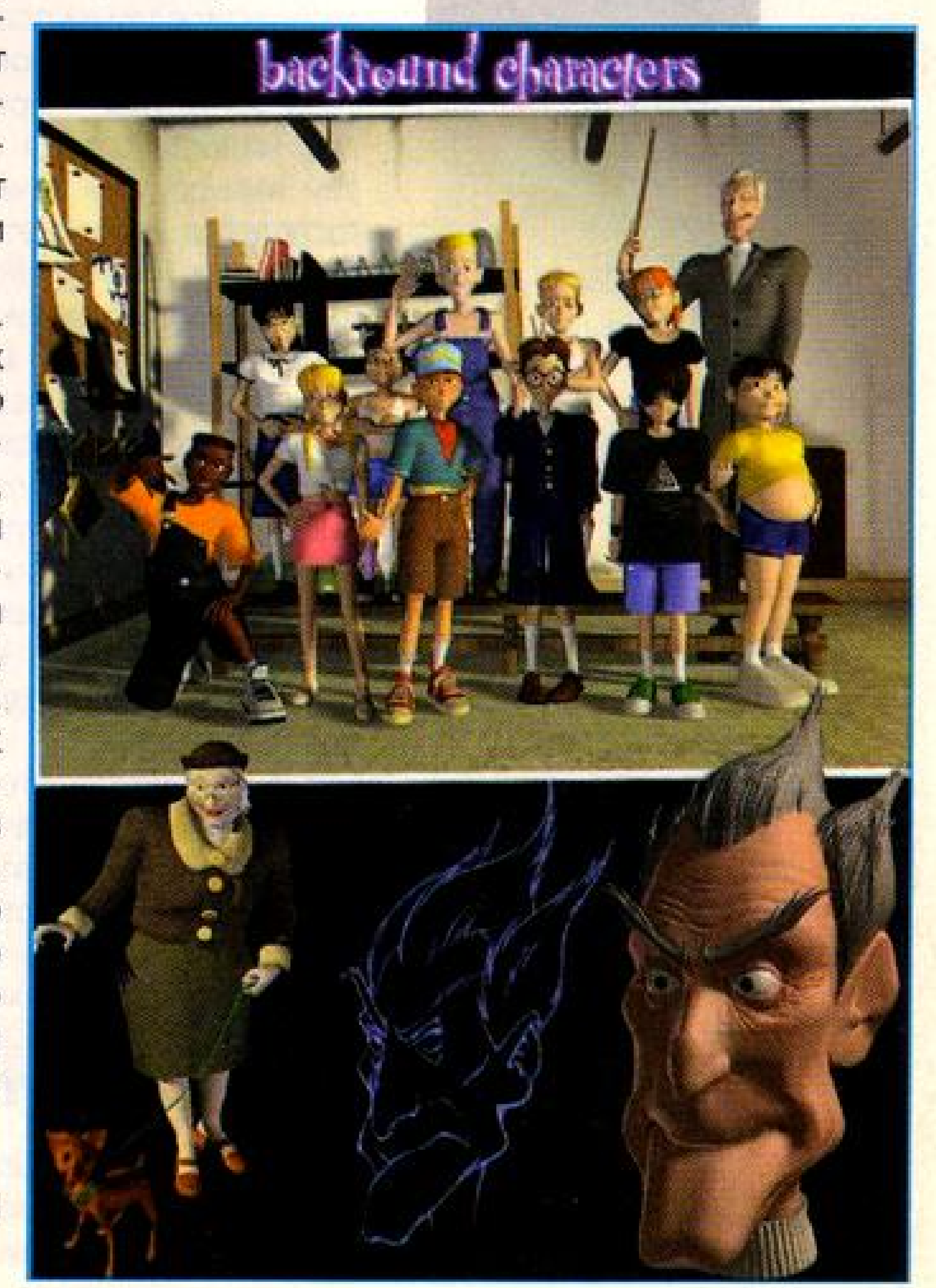
Осталось найти последний камушек, который лежит на мосту. Идем налево.

Убиваем двойных призраков, идем дальше.

Дверь открылась. Падаем вниз. Убиваем призраков справа. Падаем еще вниз, но с платформы не слезаем. Убиваем летающего призрака, призраков, сидящих поблизости, затем падаем с платформы и убиваем «крысу» справа. Убиваем призраков слева и падаем в яму.

Уничтожаем двойных призраков и идем дальше. Теперь в течение нескольких экранов нам придется уничтожать целые полчища призраков, а начиная с третьего, еще и избегать огненных волн, пущенных Хозяином (их надо перепрыгивать и делать сальто). Кстати, назад вернуться не получится, потому что вас сразу съедят. Наконец, мы добегаем до края. Злобный получает за свои прегрешения, а мы восстанавливаем Магический Камень и убиваем Хозяина, вот только все же и сами попадаем в Сердце Тьмы.

Это последний уровень. Здесь появляется много разных теней, но опасны для нас только два типа: огромная пасть (которая сначала пытается нас съесть, а затем, после смерти, пытается ударить нас сверху лапой) и нечто со жгутиками (убивается сразу). Стрелять здесь нельзя, можно только махать оружием. Тактика победы: встать спиной к любому краю экрана, ждать появления вплотную одной из вредных теней и уничтожать ее. Только вот если это пасть, то сразу после удара (достаточно одного) надо отбежать немного к середине, а затем вернуться назад. Через некоторое время мы побеждаем окончательно. ■





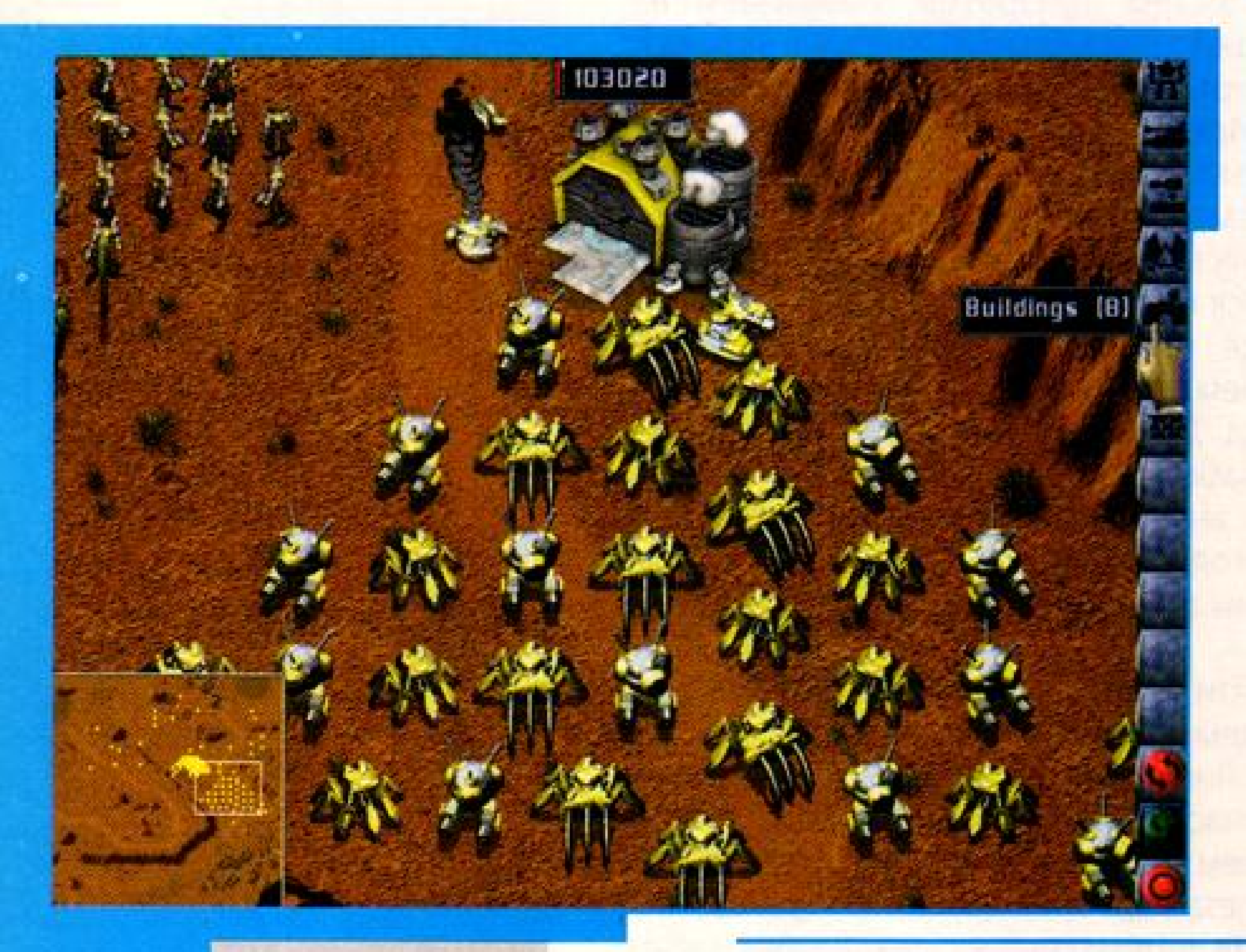
KKND 2: KROSSFIRE

Павел Мизинов,
Александр Елизарьев

РАЗРАБОТЧИК	Beam Software
ИЗДАТЕЛЬ	Melbourne House
ВЫХОД	июнь 1998 г.
ЖАНР	стратегия в реальном времени
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Операционная система – Windows 95, Windows NT 4.0
Процессор – Pentium 133 МГц
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Привод CD-ROM – 4X (рекомендуется 8X)
Видеоплата – 2 Мб PCI SVGA
Свободного места на винчестере – 100 Мб





Приятное известие для фанатов игры KKND: вышло долгожданное продолжение – Krush Kill 'N' Destroy 2: Krossfire. Отметим, что вторая часть, как и следовало ожидать, отнюдь не хуже, а даже значительно интереснее первой.

Если говорить откровенно, игра не открыла ничего нового в столь распространенном и любимом игроманами жанре стратегий в реальном времени, но тем не менее приобрела большую известность. Можно ожидать, что и ее продолжение займет достойное место в ваших игротеках.

Усовершенствовалось, в соответствии с духом времени, буквально все: графика, интерфейс, звуковое сопровождение. Появился и ряд важных функций, например, снос строения, при этом 75 % его стоимости вернутся к вам обратно.

Что касается противников, теперь в игре соперничают не две стороны, как в KKND («Развитые» и «Выжившие»), а три (к первым двум добавились еще и «Роботы»).

Игра не открыла ничего нового в столь распространенном и любимом игроманами жанре стратегий в реальном времени, но тем не менее приобрела большую известность

НЕМНОГО ИСТОРИИ

Эта история началась очень давно. В результате мощнейшего ядерного взрыва на планете осталось две расы: «Выжившие» – люди, которые некогда господствовали на планете, и «Развитые» – мутанты, помесь человека и животных. Через пятьдесят лет, малость отойдя от последствий взрыва, они начали войну за господство на планете (тесно им, видите ли, было!). Война затянулась на десятилетия и закончилась ничем, так как силы были практически равны, а ресурсы исчерпаны.

Прошло еще десять лет, и новая раса появилась на планете: некие существа, которые состояли наполовину из людских частей тел, а наполовину из железок, одним словом – «Роботы». Эти также начали мечтать о господстве и накапливать силы.

И вот спустя столетие после ядерного взрыва началась новая война, в которой приняли участие все три расы. Посмотрим, удастся кому-либо выиграть в этой смертельной схватке. Время покажет...

СТРОЕНИЯ

Поскольку большинство строений, видов военной техники и прочих юнитов у разных кланов, имея различные названия, выполняют аналогичные функции и имеют одинаковую стоимость, мы опишем строения клана «Развитых», а в скобках укажем аналогичные строения у «Выживших» и «Роботов». Строения, заслуживающие особого внимания, будут даны для каждого клана в отдельности.

ОСНОВНОЕ СТРОЕНИЕ В БАЗЕ

Clan Hall («Развитые»)

Clan Hall – самая первая постройка, которая у вас должна быть. Это основа базы, ее центральный командный пост. Благодаря Clan Hall'у, вы сможете строить другие постройки, а ваши воины будут ориентироваться на него. В Clan Hall'е нельзя производить никаких юнитов.

При усовершенствовании Clan Hall'а вы получите следующие возможности, в зависимости от технического уровня (цифры указывают на технический уровень):

0 – Возможность строить другие постройки.
1 – Basic Radar – показывает непосредственные и управляемые области на мини-карте. Появляется строение Healing Tent.
2 – Standard Radar – вдобавок к Basic Radar'у, показывает близлежащий союзнический и вражеские юниты. Появляется Skeletal Wall.
3 – Advanced Radar – вдобавок к Standard Radar'у, удваивает эффективный диапазон радара. Появляется строение Big Pig.
4 – Появляется новая стена Thunder Fence.
5 – Появляются два новых строения: Pig Pen и Altar of the Scourge.

Стоимость постройки – 1.500 RU.
Технический уровень – 0.

Outpost («Выжившие»)

Строение, аналогичное по функциям Clan Hall'у у «Развитых». Должно быть построено в первую очередь.

При усовершенствовании Outpost'а вы получите следующие возможности, в зависимости от технического уровня:

0 – Возможность строить другие постройки.
1 – Basic Radar, строение Repair Bay.
2 – Standard Radar, появляется стена Barricade.



3 – Advanced Radar, появляется строение Solar Collector.
4 – Появляется Force Wall.
5 – Появляется строение Thermal Exchanger.

Стоимость постройки – 1.500 RU.
Технический уровень – 0.

Barn («Роботы»)

Назначение и функции этого строения такие же, как и у Outpost или Clan Hall.

Возможности при усовершенствовании Barn'a:

0 – Возможность строить другие постройки.
1 – Basic Radar, строение Maintenance Depot.
2 – Standard Radar, стена Boundary Fence.
3 – Advanced Radar, строение Wind Mill.
4 – Появляется Bugzapper.
5 – Появляется Wind Turbine.

Стоимость постройки – 1.500 RU.
Технический уровень – 0.

Mobile Clan Hall

Это передвижной командный пост. Страшно медлительная штука. Она используется в том случае, если вам нужна дополнительная база. Прибыв на место назначения, раскладывается в стационарный Clan Hall. Подведите Mobile Clan Hall к нужному месту и щелкните на нем левой кнопкой мыши. Аналогичное строение у «Выживших» – Mobile Outpost (5 Machine Shop); у «Роботов» – Mobile Barn (5 Macro Unit Factory).

Стоимость постройки – 5.000 RU.
Технический уровень – 5 (Beast Enclosure).

ЗАВОДЫ ПО ВЫПУСКУ ПЕХОТЫ

Warrior Hall («Развитые»)

Здесь выпускаются всех виды пехоты у «Развитых». Технический уровень Warrior Hall'a можно усовершенствовать, повышая при этом численность имеющихся видов юнитов.

При усовершенствовании Warrior Hall'a вы получите следующие юниты, в зависимости от технического уровня:

0 – Berzerker, Mekanik.
1 – Rioter.
2 – Pyromaniac.
3 – Homing Bazookoid.
4 – Martyr.
5 – Spirit Archer.

Стоимость постройки – 400 RU.
Технический уровень – 0.

Barrack («Выжившие»)

Здесь производится пехота «Выживших». Эти воины недороги, но и сила их, по сравнению с машинами, очень мала. Технический уровень Barrack'a можно повысить, увеличив при этом количество имеющихся видов юнитов.

При усовершенствовании вы получите следующие юниты:

0 – Machine Gunner, Technician.
1 – Grenadier.
2 – Flamer.
3 – Rocketeer.
4 – Kamikadze.
5 – Laser Trooper.

Стоимость постройки – 400 RU.
Технический уровень – 0.

Micro Unit Factory («Роботы»)

Здесь производятся все виды пехоты у «Роботов». Она довольно-таки дорогая, но и сила ее, по сравнению с пехотой других двух кланов, намного выше.

При усовершенствовании Micro Unit Factory вы получите следующие юниты:

0 – Seeder, SysTech.
1 – Pod Launcher.
2 – Weed Killer.
3 – Spore Missile.
4 – Michaelangelo.
5 – Sterilizer.

Стоимость постройки – 400 RU.
Технический уровень – 0.

ЗАВОДЫ ПО ПРОИЗВОДСТВУ БОЕВОЙ ТЕХНИКИ/ЖИВОТНЫХ

Beast Enclosure («Развитые»)

Это строение позволит вам производить животных-мутантов, которые сражаются намного лучше, чем пехота, соответственно, и стоят дороже. При усовершенствовании этого строения у вас будет все больше и больше чудовищ, в том числе и тех, которые могут летать.

При усовершенствовании Beast Enclosure вы получите следующие юниты:

0 – Dire Wolf, Pit Scorpion, Mobile Derrick.
1 – Crinoid, Small Base, Speed.
2 – War Mastodon, Bull Ant Tanker, Armor, Radar Jam.
3 – Death Hippo, Medium Base.
4 – Missile Crab, Floater, Self-destruct.
5 – Mega Beetle, Mobile Clan Hall, Pteranodon, Wasp Bomb, Large Base, Self-repair.

Стоимость постройки – 800 RU.
Технический уровень – 0.

Machine Shop («Выжившие»)

Если вы собираетесь начать серьезную битву с противником, то вам просто необходимо это строение. Здесь производятся боевые машины, которые намного сильнее пехотинцев: танки, грузовики, ракетные установки и другие механические агрегаты. С повышением технического уровня этого строения у вас будут появляться все более и более мощные и защищенные боевые машины. Если вам потребуется произвести огромную армию боевых машин, то желательно построить два, а то и три Machine Shop'a.

При усовершенствовании Machine Shop'a вы получите следующую боевую технику:

0 – Dirt Bike, All-terrain Vehicle, Mobile Drill Rig.
1 – Hover Buggy, Small Base, Speed.
2 – Anaconda Tank, Oil Tanker, Armor, Radar Jam.
3 – Barrage Craft, Medium Base.
4 – The Enforcer Airlifter, Self-destruct, Theen Forcer.
5 – Juggernaut, Mobile Outpost, Orville Fighter, Wilbur Bomber, Large Base, Self-repair.

Стоимость постройки – 800 RU.
Технический уровень – 0.

Macro Unit Factory («Роботы»)

Это строение служит для производства суперроботов, которые намного сильнее, чем роботы-пехотинцы. Аналогично строению Machine Shop у «Выживших».

При усовершенствовании Macro Unit Factory вы получите следующую боевую технику:

0 – Patrol Bot, Response Bot , Mobile Oil Bot.
1 – Radiator, Small Base, Speed.
2 – Tank Bot, Oil Tankeroid, Armor, Radar Jam.
3 – Doom Dome, Medium Base.
4 – Transport Dome, Self-destruct, Cauteriser.
5 – Grim Reaper, Mobile Barn, AG Response Bot Fighter, Crop Duster Bomber, Large Base, Self-Repair.

Стоимость постройки – 800 RU.
Технический уровень – 0.

ЗАВОДЫ ПО ПРОИЗВОДСТВУ МОДУЛЬНЫХ ЮНИТОВ

Forge («Развитые»)

Это место, где ваше вооружение исследуется и переделывается под модульные юниты. Усовершенствование этого строения даст вам возможность строить башенные защитные пушки и башенки для модульного транспорта. Также это строение позволит производить юниты из разных модулей и компоновать их как угодно.

При усовершенствовании Forge вы получите следующие добавочные модули:

1 – Kneecapper.
2 – The Worm, Small Armored Personnel Carrier Turret.





KKND 2:

3 – Bazooka Battery, Radar Turret.
4 – Touch of Death Plasma, Repair Turret, Anti-aircraft Turret.
5 – Plasma Turret, Spirit Arrow Turret, Frenzy.

Стоимость постройки – 500 RU.
Технический уровень – 0.

Armory («Выжившие»)

Аналог Forge у «Развитых». При усовершенствовании Armory



вы получите следующие добавочные модули:

1 – Sentry Gun.
2 – Cannon Tower, Small Armored Personnel Carrier Turret.
3 – Anti-aircraft Tower, Radar Turret.
4 – Laser Destroyer Tower, Plasma Turret, Repair Turret и Anti-aircraft Turret.
5 – Electromagnetic Pulse (EMP) Generator, Sonic Boom, Localized Temporal Anomaly (LTA), Stealth Turret.

Стоимость постройки – 500 RU.
Технический уровень – 0.

Weapon Factory («Роботы»)

Аналог Forge у «Развитых». При усовершенствовании Weapon Factory вы получите следующие добавочные модули:

1 – Distance Seeder.
2 – Pod Cannon, Small Armored Personnel Carrier Turret.
3 – Solar Intensifier, Radar Turret.
4 – Lighting Generator, Plasma Turret, Repair Turret, Anti-aircraft Turret.
5 – Laser Turret, Shield Generator.

Стоимость постройки – 500 RU.
Технический уровень – 0.

Alchemy Hall является мозговым центром «Развитых». Именно благодаря ему можно усовершенствовать строения

НЕФТЕПЕРЕРАБАТЫВАЮЩИЕ ЗАВОДЫ

Power Plant («Развитые»)

Это строение служит для переработки нефти в деньги (RU). Нефть доставляет сюда Bull Ant Tanker, который дается при постройки Power Plant. Усовершенствование Power Plant даст вам больше денег при переработке одного и того же количества нефти.

Стоимость постройки – 2.000 RU.
Технический уровень – 0.

Power Station («Выжившие»)

Это строение служит для переработки нефти в деньги. Нефть привозит сюда Oil Tanker, который дается в количестве одной штуки при постройки Power Station. Нефть качается при помощи строения Drill Rig. При усовершенствовании Power Station даст вам больше денег при переработке одного и того же количества нефти.

Стоимость постройки – 2.000 RU.
Технический уровень – 0.

Power Unit («Роботы»)

Это строение служит для переработки нефти в деньги. Нефть доставляет сюда Oil Tankeroid, который дается в количестве одной штуки при постройки Power Unit. Выкачивает нефть Oil Bot.

Стоимость постройки – 2.000 RU.
Технический уровень – 0.

СТРОЕНИЯ ПО ПРОИЗВОДСТВУ ДЕНЕГ

Big Pig («Развитые»)

Это строение использует процессор малой мощности, который постепенно добывает вам деньги, используя нечто наподобие ультразвуковых сигналов.

Стоимость постройки – 1.000 RU.
Технический уровень – 3 (Clan Hall).

Pig Pen («Развитые»)

На этом строении закреплен мощный метановый генератор. Pig Pen работает так же, как и Big Pig, только эта башня добывает денег больше и намного быстрее.

Стоимость постройки – 2.000 RU.
Технический уровень – 5 (Clan Hall).

Solar Collector («Выжившие»)

Это строение использует солнечную энергию для переработки ее в деньги. Доход не очень большой, но постоянный.

Стоимость постройки – 1.000 RU.
Технический уровень – 3 (Outpost).

Thermal Exchanger («Выжившие»)

Это усовершенствованный Solar Collector очень высокой мощности.

Стоимость постройки – 2.000 RU.
Технический уровень – 5 (Outpost).

Wind Mill («Роботы»)

Это строение использует ветер для переработки его в деньги. Доходность средняя, но это лучше, чем ничего.

Стоимость постройки – 1.000 RU.
Технический уровень – 3 (Barn).

Wind Turbine («Роботы»)

Это усовершенствованная Wind Mill, очень высокой мощности.

Стоимость постройки – 2.000 RU.
Технический уровень – 5 (Barn).

ПРОЧИЕ СТРОЕНИЯ

Derrick

Это строение служит для добычи нефти. Derrick ставится на так называемую «нефтяную лужу». Эти строения нельзя усовершенствовать. (Аналогичное строение у «Выживших» – Drill Rig; у «Роботов» – Oil Bot.)

Стоимость постройки – 1.000 RU.
Технический уровень – от 0 до 5, в зависимости от уровня «нефтяной лужи».

Mobile Derrick

Это передвижное строение, с помощью которого добывают нефть. Mobile Derrick ставится на «нефтяную лужу» и превращается в стационарный Derrick. Для установки Mobile Derrick нужно подогнать к «нефтяной луже», затем подвести к ней курсор (он изменится на стрелку вниз) и нажать левую кнопку мыши. Аналогичное строение у «Выживших» – Mobile Drill Rig (0 Machine Shop); у «Роботов» – Mobile Oil Bot (0 Macro Unit Factory).

Стоимость постройки – 1.000 RU.
Технический уровень – 0 (Beast Enclosure).

Alchemy Hall

Это строение является мозговым центром «Развитых». Именно благодаря ему можно усовершенствовать (повышать технический уровень) строения. Использовать его легко: сначала нажмите на это строение, вид курсора изменится (>>>), а затем щелкните этим курсором на совершенствуемое строение. Если же вы повысите технический уровень Alchemy Hall, повы-



сится скорость совершенствования и снизятся необходимые для этого расходы. (Аналогичное строение у «Выживших» – Research Lab; у «Роботов» – Techno Study.)
Стоимость постройки – 700 RU.
Технический уровень – 0.

Healing Tent

Это медпункт вашей базы. Здесь вы сможете исцелять своих раненых чудовищ. Единственное, что строение не может вылечить, так это модульных юнитов. Усовершенствование этого строения приведет к увеличению скорости и эффективности исцеления. Аналогичное строение у «Выживших» – Repair Bay (800 RU, 1 Outpost); у «Роботов» – Maintenance Depot (800 RU, 1 Barn).
Стоимость постройки – 500 RU.
Технический уровень – 1 (Clan Hall).

Skeletal Wall

Это стена из костей, через которую не смогут пройти вражеские силы, пока не взорвут ее. (Аналогичное строение у «Выживших» – Barricade (2 Outpost) – железная стена. У «Роботов» – Boundary Fence (2 Barn) – железная стена.)
Стоимость постройки – 150 RU.
Технический уровень – 2 (Clan Hall).

Thunder Fence

Эта стена, в отличии от Skeletal Wall, защищена смертоносным энергетическим полем, через которое не сможет пройти ни один вражеский юнит, пока не уничтожит хотя бы один из источников этой силы. Состоит эта стена из двух или более столбов, расположенных горизонтально или вертикально, именно между этими столбами и возникает мощное энергетическое поле. Аналогичное строение у «Выживших» – Force Wall (4 Outpost); у «Роботов» – Bugzapper (4 Barn).
Стоимость постройки – 500 RU.
Технический уровень – 4 (Clan Hall).

Kneecapper

Это базисная защитная башня. Лучше всего уничтожает вражескую пехоту. Аналогичное строение у «Выживших» – Sentry Gun (1 Armory); у «Роботов» – Distance Seeder (1 Weapon Factory).
Стоимость постройки – 800 RU.
Технический уровень – 1 (Forge).

The Worm

Защитная башня, уничтожающая вражеские транспортные средства и животных-чудовищ так же хорошо, как и пехоту. Единственный ее недостаток – большой период перезарядки. Аналогичное строение у «Выживших» – Cannon Tower (2 Armory), у «Роботов» – Pod Cannon (2 Weapon Factory).
Стоимость постройки – 1.200 RU.
Технический уровень – 2 (Forge).

Bazooka Battery

Это противовоздушная защитная башня. Она не может стрелять по наземным целям, но очень хорошо попадает по летающему транспорту и животным. Аналогичное строение у «Выживших» – Anti-aircraft Tower (3 Armory); у «Роботов» – Solar Intensifier (3 Weapon Factory).
Стоимость постройки – 2.500 RU.
Технический уровень – 3 (Forge).

Touch of Death

Самая мощная защитная башня у «Развитых», она уничтожает все виды наземных юнитов. Аналогичное строение у «Выживших» – Laser Destroyer Tower (4 Armory); у «Роботов» – Lightning Generator (4 Weapon Factory).
Стоимость постройки – 3.500 RU.
Технический уровень – 4 (Forge).

Altar of the Scourge («Развитые»)

Уникальное строение, имеется только у «Развитых». Появляется только тогда, когда Clan Hall усовершенствован до пятого уровня. Чтобы производить такое страшное существо, как Demon, вам придется пожертвовать пехотой.
Стоимость постройки – 1.500 RU.
Технический уровень – 5 (Clan Hall).

ВОЕННАЯ ТЕХНИКА

Dire Wolf

Это самый быстрый юнит у «Развитых». Лучше всего использовать его в начальных уровнях для открытия областей карты. Очень слабый воин при использовании его в боевых действиях. Аналог у «Выживших» – Dirt Bike (0 Machine Shop); у «Роботов» – Patrol Bot (0 Macro Unit Factory).
Стоимость постройки – 200 RU.
Технический уровень – 0 (Beast Enclosure).

Pit Scorpion

Маленький скорпион, но достаточно сильный. Лучшее использовать его в борьбе с вражеской пехотой. Аналог у «Выживших» – ATV (0 Machine Shop); у «Роботов» – Response Bot (0 Macro Unit Factory).
Стоимость постройки – 300 RU.
Технический уровень – 0 (Beast Enclosure).

Crinoid

Земноводный юнит, более сильный, чем Pit Scorpion. Может передвигаться по воде, в чем и есть его главное преимущество. Аналог у «Выживших» – Hover Buggy (1 Machine Shop); у «Роботов» – Radiator (1 Macro Unit Factory).
Стоимость постройки – 500 RU.
Технический уровень – 1 (Beast Enclosure).

War Mastodon

Самый большой из «маленьких» юнитов. Медленное передвижение, но большая огневая мощь. Аналог у «Выживших» – Anaconda Tank (2 Machine Shop); у «Роботов» – Tank Bot (2 Macro Unit Factory).
Стоимость постройки – 800 RU.
Технический уровень – 2 (Beast Enclosure).

Bull Ant Tanker

Это создание служит для перевозки нефти из Derrick на нефтеперерабатывающий завод Power Plant. Не может атаковать и защищаться, поэтому следите, чтобы его не убили. Аналог у «Выживших» – Oil Tanker (2 Machine Shop); у «Роботов» – Oil Tankeroid (2 Macro Unit Factory).
Стоимость постройки – 1.000 RU.
Технический уровень – 2 (Beast Enclosure).

Death Hippo

Очень большой и неповоротливый. Главные его преимущества в том, что он может передвигаться и по воде, а его пушка сконструирована так, что она может стрелять даже при бегстве в обратную сторону. Сама пушка чуть мощнее, чем у War Mastodon'ов. Аналог у «Выживших» – Barrage Craft (3 Machine Shop); у «Роботов» – Doom Dome (3 Macro Unit Factory).
Стоимость постройки – 1.000 RU.
Технический уровень – 3 (Beast Enclosure).



Missile Crab

Мощнейший юнит, который просто поражает своим видом и размером. Это настоящая молотилка для вражеской пехоты и техники. Аналог у «Выживших» – Theen Forcer (4 Machine Shop); у «Роботов» – Cauteriser (4 Macro Unit Factory).
Стоимость постройки – 1.250 RU.
Технический уровень – 4 (Beast Enclosure).

Mega Beetle

Самый большой юнит у «Развитых». Очень мощный и сильный (сильнее всех вместе взятых). Его одного хватит, чтобы начисто уничтожить вражеский отряд средней силы. Аналог у «Выживших» – Juggernaut (5 Machine Shop); у «Роботов» – Grim Reaper (5 Macro Unit Factory).
Стоимость постройки – 1.500 RU.
Технический уровень – 5 (Beast Enclosure).

Scourge Demon

Мерзкий демон, пищей для которого являются воины против-



KKND 2:

ника. Ему все равно – пехота это или техника. Это самое сильное оружие в игре. Кстати, такого типа юнита нет у остальных кланов. Для того чтобы получить это создание, нужно построить строение Altar of the Scourge.

ПЕХОТА

Berzerker

Это ваш самый слабый вид пехоты. Он вооружен простым «пистолетом». Единственное применение для него – сражаться с аналогичной ему пехотой у других кланов. Аналог у «Выживших» – Machine Gunner (0 Barrack); у «Роботов» – Seeder (сильнее, чем аналогичные юниты других кланов, поэтому и дороже – 250 RU, (0 Micro Unit Factory).
Стоимость постройки – 100 RU.
Технический уровень – 0 (Warrior Hall).

Mekanik

Обыкновенный механик, который может хорошо и быстро чинить строения, стены и башенные защитные пушки. Аналог у «Выживших» – Technician (0 Barrack); у «Роботов» – SysTech (0 Micro Unit Factory).
Стоимость постройки – 100 RU.
Технический уровень – 0 (Warrior Hall).

Rioter

Это пехотинцы-гранатометчики. Кстати, довольно сильные и точные (если становятся ветеранами). Лучшее использование против военной техники и животных. Аналог у «Выживших» – Grenadier (1 Barrack); у «Роботов» – Pod Launcher (сильнее, чем у других кланов, поэтому и дороже – 300 RU, 1 Micro Unit Factory).
Стоимость постройки – 125 RU.
Технический уровень – 1 (Warrior Hall).

Pyromaniac

Этот вид пехотинцев достаточно сильный и хорошо стреляет огненными смесями, которые больше действуют на строения и стены, нежели на пехоту и военную технику. Аналог у «Выживших» – Flamer (2 Barrack); у «Роботов» – Weed Killer (450 RU, 2 Micro Unit Factory).
Стоимость постройки – 200 RU.
Технический уровень – 2 (Warrior Hall).

Homing Bazookoid

Убийца на дальние дистанции. Очень сильная огневая мощь, которая особенно хорошо проявляется в сражениях с летательными существами и самолетами. Аналог у «Выживших» – Rocketeer (3 Barrack); у «Роботов» – Spore Missile (450 RU, 3 Micro Unit Factory).
Стоимость постройки – 200 RU.
Технический уровень – 3 (Warrior Hall).

Martyr

Эти юниты стреляют (точнее, взрываются) на близкие расстояния, но зато какая мощь! Всех разрывает к черту! Аналог у «Выживших» – Kamikadze (4 Barrack); у «Роботов» – Michaelangelo (500 RU, 4 Micro Unit Factory).
Стоимость постройки – 250 RU.
Технический уровень – 4 (Warrior Hall).

Spirit Archer

Это стрелки. Обалденная точность и огромный диапазон. Лучшее для них применение – это сражение с пехотой врага. Аналог у «Выживших» – Laser Trooper (5 Barrack); у «Роботов» – Sterilizer (600 RU, 5 Micro Unit Factory).
Стоимость постройки – 250 RU.
Технический уровень – 5 (Warrior Hall).

ВОЕННО-ВОЗДУШНЫЕ ВОЙСКА

Floater

Это летающее животное создано для того, чтобы перевозить пехоту и военную технику. Каждый из них может перенести на себе до десяти юнитов. Их выгодно создавать только в том случае, если сражение с врагом идет через воду и не все юниты могут через нее перейти. Аналог у «Выживших» – The Enforcer Airlifter (4 Machine Shop); у «Роботов» – Transport Dome (4 Macro Unit Factory). Оба – транспортные самолеты.
Стоимость постройки – 2.000 RU.
Технический уровень – 4 (Beast Enclosure).

Pteranodon

Это истребитель. Неплохо стреляет как по строениям, так и по движущимся юнитам. Один недостаток – слабая огневая мощь. Аналог у «Выживших» – Orville Fighter (5 Machine Shop); у «Роботов» – AG Response Bot Fighter (5 Macro Unit Factory).
Стоимость постройки – 2.000 RU.
Технический уровень – 5 (Beast Enclosure).

Wasp Bomber

Это бомбардировщик с дикой убойной силой, но не всегда точно попадает в цель. Хорошо стреляет по строениям и по стоящим на месте юнитам. Аналог у «Выживших» – Wilbur Bomber (5 Machine Shop); у «Роботов» – Crop Duster Bomber (5 Macro Unit Factory).
Стоимость постройки – 2.500 RU.
Технический уровень – 5 (Beast Enclosure).

МОДУЛЬНЫЕ КОНСТРУКЦИИ

КОРПУСА (БАЗЫ)

Small Base

Маленький и быстрый модуль. Этот корпус очень легкий и быстро загружается. На нем есть пять мест, куда можно поставить башенки и добавочные модули. Есть у всех кланов.

Medium Base

Средний по величине модуль. На нем больше брони, но он очень медлительный. На нем – семь мест, куда можно поставить башенки и добавочные модули. Есть у всех кланов.

Large Base

Большой корпус. Двигается очень медленно, зато очень вместительный и хорошо защищенный. Десять мест, куда можно поставить башенки и добавочные модули. Есть у всех кланов.

БАШЕНКИ

Small APC

Маленький бронированный отсек для перевозки пехоты и военной техники. Он вмещает пять единиц пехоты или единицу военной техники. Есть у всех кланов.

Large APC

Большой бронированный отсек для перевозки пехоты и военной техники. Он вмещает десять единиц пехоты или две единицы военной техники (или, в комбинации с пехотой, единицу военной техники). Есть у всех кланов.

Repair Attachment

Чинящий модуль. Количество занимаемого места – 7. Это как бы новый юнит, который можно было бы назвать Mobile Repair Bay. Он может лечить пехоту, военную технику, военно-воздушные войска. Есть у всех кланов.

Radar Attachment

Количество занимаемого места – 2. При помощи этого модуля у вас получится передвижной радар, который показывает вражеские силы. Есть у всех кланов.

Artillery

Артиллерийский модуль. Количество занимаемого места – 10. Это самый настоящий боевой агрегат. Он стреляет ракетами, но у него очень маленькая дальнобойность. Есть у всех кланов.

Anti-aircraft

Противовоздушный модуль. Количество занимаемого места –

6. Это боевой модуль, который может стрелять только по самолетам. Есть у всех кланов.

Plasma Turret

Плазменная башня. Количество занимаемого места – 5. Это боевая установка, которая способна стрелять только по наземным войскам. Стреляет плазмой, поэтому заведите штук двадцать таких башен, и произойдет атомный взрыв на вражеской базе. Но это очень дорогое удовольствие. Есть у всех кланов.

Spirit Arrow Turret («Развитые»)

Стрелковая башенка. Количество занимаемого места – 7. Этот модуль бесплатно раздает большие и мощные стрелы вражеским большим военным машинам.

Frenzy («Развитые»)

Количество занимаемого места – 10. Убойной силы оружие, которое начисто искореняет вражеские армии. Однако очень дорогое.

Stealth Turret («Выжившие»)

Количество занимаемого места – 7. Этот модуль образует вокруг себя радарное поле, которое скрывает ваши военные силы от вражеских радаров.

EMP Generator («Выжившие»)

Количество занимаемого места – 10. Сильное оружие, которое вырабатывает электромагнитные импульсы. Однако очень дорогое. Хорошо уничтожает вражеские постройки.

Sonic Boom(«Выжившие»)

Количество занимаемого места – 10. Это оружие хорошо действует на пехоту. Применяя звуковые волны, оно с первого раза уничтожает пехотинца.

LTA («Выжившие»)

Количество занимаемого места – 10. Локализированная Временная Аномалия – уникум своего рода. Она посылает волны в противника, и тот на несколько секунд выведен из строя (то есть просто стоит, ничего не делая).

Laser Turret («Роботы»)

Количество занимаемого места – 6. Этот модуль действует как башенная защитная пушка, стреляя лазером по вражеским юнитам. Хорошо действует как на военную технику, так и на пехоту.

Shield Generator («Роботы»)

Количество занимаемого места – 10. Сильное поле, которое вырабатывает дополнительную броню для ваших юнитов и делает слабее юниты врага.

ЭКСТРАМОДУЛИ

Нижеприведенные модули имеются на вооружении у всех кланов: «Развитых», «Выживших» и «Роботов».

Speed

Количество занимаемого места – 1. Повышает скорость модульных конструкций.

Armor

Количество занимаемого места – 1. Повышает мощь и количество брони для модульных конструкций.

Self-repair

Количество занимаемого места – 2. С этим модулем поврежденные модульные конструкции постепенно восстанавливают силы.

Radar Jam

Количество занимаемого места – 2. Создает радарное поле, благодаря которому на карте можно видеть расположение вражеских юнитов.

Self-destruct

Количество занимаемого места – 2. Самоуничтожающийся модуль для модульных конструкций.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА «РОБОТОВ»

BRIDGES OF MAD SON COUNTRY

Сопротивление: легкое.
Технический уровень: 1.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: город.
Противник: «Развитые».
Общая обстановка: по одной базе у вас и противника.

В этой миссии главное – отстоять свою базу и полностью уничтожить вражескую. В самом низу расположена ваша база, в самом верху – добывающая шахта и нефтеперерабатывающий завод (они находятся под слабой охраной), а вот между ними, в центре, затаилась база «Развитых».

Вначале вы должны построить Weapon Factory и исследовать его до первого технического уровня (у вас появится защитная башенная пушка). Поставьте одну такую пушку на защиту ваших нефтедобывающих и перерабатывающих ресурсов. Начните укреплять и исследовать до конца свою базу.

Постройте армию из тридцати Response Bot. Ведите всю эту ораву на вражескую базу. Первым делом нужно уничтожить нефтяной танкер врага, а затем – главное строение в базе (узнать его легко, на нем есть флаг клана) и все остальное. Если понадобится, то добавьте еще роботов и до конца уничтожьте базу. Миссия выполнена.

DRIVING MISS DAISY

Сопротивление: легкое.
Технический уровень: 1.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: город.
Противник: «Выжившие».
Общая обстановка: по одной базе у вас и у противника.

В этой миссии вам нужно найти свою базу, используя всего-навсего один Response Bot.

Ваша база находится в нижнем правом углу карты, а вы находитесь в верхнем левом. На карте, помимо вашей базы, есть еще база противника, но ее не стоит трогать (пускай себе живет).

Идти к своей базе нужно по диагонали (с левого верхнего угла в правый нижний). По пути вам будут попадаться по одному или по два простых пехотинца, но это будет очень часто. Вы их без проблем убьете и легко доберетесь до своей базы. Миссия будет выполнена.

DIVIDE & CONQUER

Сопротивление: легкое.
Технический уровень: 2.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: горы.
Противник: «Выжившие» и их союзники.
Общая обстановка: одна база противника.

Ведите свою армию направо через мост, потом еще раз направо и наверх. Уничтожьте вражескую защитную пушку возле моста и перейдите через него.

Дождитесь пока подъедет ваш Mobile Barn, и постройте из него Barn. Затем установите Macro Unit Factory и Power Unit (рядом с «нефтяной лужей» наверху). Произведите Mobile Oil Bot и поставьте его на эту «лужу». Укажите путь Oil Tankeroid'y.

Постройте Weapon Factory и Techno Study. Исследуйте Weapon Factory до второго уровня и поставьте четыре башенных защитных пушки Pod Cannon слева от базы и четыре Distance Seeder справа от базы.

Развивайте базу и исследуйте все строения в базе до второго технического уровня. Соберите армию из роботов и идите налево, на базу союзников «Выживших» (они такие же по форме, только зеленого цвета).

Уничтожьте сначала две башенные защитные пушки, затем нефтедобывающий и нефтеперерабатывающий заводы, а затем и базу. Перейдите этой же армией по мосту, который находится внизу, и идите направо. Если мост будет разрушен, то постройте техника и





KKND 2:

им откройте бункер: там будет грузовой летательный аппарат, с помощью которого можно переправить войска через мост.

Отыщите базу «Выживших». Уничтожьте сначала башенные защитные пушки, а затем и саму базу. Миссия выполнена.



HIGHWAY TO HELL

Сопротивление: легкое.
Технический уровень: 2.
Количество ресурсов: много.
Поверхность земли: город.
Противник: «Развитые» и «Выжившие».
Общая обстановка: одна база у «Развитых» и одна база у «Выживших».

Постройте Weapon Factory и исследуйте его до второго технического уровня. Затем произведите четыре башенные защитные пушки (Pod Cannon) и поставьте их в верхней части базы. Соберите все войска, которые вам уже даны, и идите в верхнюю часть базы.

Уничтожьте вражеские башенные защитные пушки, а также нефтедобывающий и нефтеперерабатывающий заводы.

Затем идите направо и вниз, по пути уничтожая вражескую пехоту и башенные защитные пушки. Разрушьте базу «Выживших» и вернитесь к себе.

Исследуйте все строения до второго технического уровня. Произведите Mobile Oil Bot, поставьте его на «нефтяную лужу» справа от базы. Рядом с ним постройте нефтеперерабатывающий завод. Установите четыре башенных защитных пушки (Distance Seeder) справа от базы, около нефтедобывающего завода.

Затем поставьте производство роботов Response Bot на бесконечность. Соберите их штук тридцать, объедините с оставшимися войсками и идите в верхнюю часть базы, потом вправо, пока не увидите базу красных. Уничтожьте сначала башенные защитные пушки, а затем и всю базу. Миссия выполнена.

CHECKPOINT CHARLE

Сопротивление: среднее.
Технический уровень: 3.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: горы.
Противник: «Выжившие».
Общая обстановка: нет вражеских баз.

Идите наверх направо. Отправьте несколько юнитов по дороге наверх. Они обойдут пушки с другой стороны и уничтожат их с обрыва.

Соберите всех юнитов в кучу и идите по дороге направо до конца, потом наверх до того момента, пока вам не дадут подкрепление.

Идите влево. Когда наткнетесь на лес, вы увидите вражескую ракетную установку, а за ней – башенную защитную пушку. Уничтожьте сначала ракетную установку, а потом башенную пушку.

Идите наверх направо. Там будут башенные защитные пушки, уничтожьте их по одной. Иногда по пути останавливайтесь и ждите, пока ветераны не восстановят силу.

Затем уничтожьте пару солдат, которые преграждают подход к вашей базе. Довезите танкер с нефтью до базы, и миссия будет выполнена.

RING-A-RING-A-ROSSIE

Сопротивление: среднее.
Технический уровень: 4.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: город.
Противник: «Развитые».
Общая обстановка: только одна база противника.

Для начала нужно выбрать место и построить там базу. Затем объедините все свои войска и идите вверх по дороге до конца. Потом налево через разрушенный мост. Затем через нормальный мост. Вы наткнетесь на строения «Развитых» – уничтожьте их. На этом самом месте и постройте свою базу (как говорится, на костях противника).

Поставьте три Power Unit и, соответственно, три Oil Bot'a. Подобрав денег, полностью достройте свою базу и проведите все необходимые исследования.

Установите четыре или пять пушек в проходе сверху. Постройте четыре Wind Mill'a и одну или две Wind Turbine.

Соберите большую сильную армию и идите с ней налево, потом вниз по дороге до конца. По пути уничтожайте вражеские войска и башенные защитные пушки.

Затем идите направо. Когда вы увидите вверху башенные пушки, уничтожьте сначала войска возле пушек, а потом две левые башенные пушки. Сломайте стену слева и обойдите оставшиеся пушки сзади. Потом полностью уничтожьте базу «Развитых» и разбросайте свои войска по карте. Миссия выполнена.

GOPTER HUNT

Сопротивление: среднее.
Технический уровень: 4.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: пустыня.
Противник: «Выжившие».
Общая обстановка: только одна база противника.

Идите вниз, затем направо и вверх. Там уничтожьте башенную защитную пушку.

Разделите войска на две группы: первая – только пехота; вторая – танки и мины-самоубийцы (Michaelangelo). Второй группой идите направо и над обрывом уничтожьте вражеские войска.

Скоро прибудет отряд вражеских ракетных установок. Подождите, пока они пройдут мимо вас, после этого подгоните одного Michaelangelo к ним и подорвите их все.

Первой группой (пехотой) идите вниз через подземный туннель и уничтожьте там две башенные защитные пушки. После этого вернитесь назад, в начало этапа (верхний левый угол), и объедините ваши две группы в одну армию.

Идите направо, вниз через туннель, направо, вверх, направо через туннель, вниз через туннель и направо.



Уничтожьте с возвышенности башенные защитные пушки и вражеские войска, которые будут внизу.

После этого возьмите какого-нибудь простенького пехотинца и начните выманивать вражескую армию с ее базы. Это делается так: подойдите этим роботом-пехотинцем (к примеру, Seeder'ом) к базе врага так, чтобы тот вас заметил и погнался за вами. Бегите обратно, к своим, завлекая преследователей в ловушку, где их и прибьют. Таким образом наивного врага легко и просто обмануть. Выманите этим способом всех охранников с базы, а затем полностью уничтожьте ее. Миссия выполнена.

WALLS OF JERRY CO

Сопротивление: тяжелое.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: город.
Противник: «Развитые».
Общая обстановка: одна база противника.

Объедините свои войска и ведите их к вашей нефтедобывающей вышке. Расположите пехоту так, чтобы она простреливала единственный проход к вашей базе.

Постройте Techno Study и Weapon Factory. Исследуйте Weapon Factory до пятого технического уровня.

Постройте рядом с нефтедобывающей вышкой противовоздушную башенную защитную пушку (Solar Intensifier). А рядом (там, где самый узкий проход) постройте простую, но мощную башенную защитную пушку (Pod Cannon, а лучше Lightning Generator).

Исследуйте Barn до пятого технического уровня, это даст вам возможность строить ветряные электростанции. Так вот, постройте четыре Wind Mill и пару Wind Turbine (чтобы деньги текли рекой).

Увеличьте количество башенных защитных пушек для охраны прохода к базе. Постройте Micro Unit Factory. Благодаря ему вы сможете строить техников-ремонтников (SysTech.) и ими чинить поврежденные башенные защитные пушки.

Теперь полностью достройте базу и исследуйте ее строения до пятого технического уровня.

Далее – самое дорогое. Произведите около десяти бомбардировщиков (Crop Duster Bomber). Затем – штук тридцать различных тяжелых танков (Tank Bot, Doom Dome, Grim Reaper).

Ведите всю эту армию к базе «Развитых» (она находится в верхнем левом углу). Если пойти по правой дороге, вы наткнетесь на три башенные защитные пушки. Уничтожьте их бомбардировщиками. Идя далее, около края карты вы встретите несколько противовоздушных башенных защитных пушек. Уничтожьте их армией танков.

После этого путь к вражеской базе будет открыт. Полностью уничтожьте строения и юнитов «Развитых». Миссия выполнена.

GRAPES OF WRATH

Сопротивление: тяжелое.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: город.
Противник: «Развитые» и их союзники.
Общая обстановка: только одна база противника.

Начинается миссия в левом нижнем углу. Соберите все войска и перегородите единственный проход справа в самом низу карты.

Исследуйте Macro Unit Factory до четвертого технического уровня, а Barn – до пятого. Поставьте четыре Wind Mill и одну Wind Turbine. Произведите Transport Dome и двух SysTech'ов. Посадите техников в самолет. Места, оставшиеся в самолете, заполните простой пехотой.

Летите в верхний левый угол. Пролетая мимо вражеских противовоздушных башенных защитных пушек, высадите всех.

В этой миссии есть два бункера: один находится в левом углу карты, а другой от левого края карты к центру. В одном будет 5.000 RU, а в другом – суперробот.

Пехотой уничтожьте вражеские противовоздушные пушки. Откройте техниками бункера. Роботом идите на базу союзников «Развитых» (она находится в верхнем правом углу). Союзники такие же по форме, только зеленоватого цвета.

Идите роботом по дороге, расстреливая вражеские противовоздушные и простые башенные защитные пушки (робот стреляет дальше, чем эти пушки). Уничтожьте нефтедобывающий и нефтеперерабатывающий заводы, которые находятся рядом с базой, а затем и саму базу союзников. Постарайтесь уничтожить роботом все вражеские противовоздушные и простые пушки.

Развивайте и полностью исследуйте вашу базу. Постройте штук десять бомбардировщиков (Crop Duster Bomber) и начинайте нападение на базу «Развитых». Первым делом уничтожьте завод по производству пехоты. Разрушьте все строения «Развитых» и остатки строений их союзников. Миссия выполнена.

THE LAGOON

Сопротивление: тяжелое.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: пустыня.
Противник: «Развитые».
Общая обстановка: одна база ваших союзников и две базы противника.

Первым делом поставьте Power Unit как можно ближе к Oil Bot'у (он уже стоит чуть выше базы, справа). Затем постройте Techno Study и Weapon Factory (исследуйте его до второго технического уровня). Поставьте Pod Cannon рядом с Oil Bot и еще одну – в маленьком проходе внизу базы. Исследуйте Barn до пятого уровня. После этого постройте три-четыре Wind Turbine.

Полностью застройте свою базу, укрепите ее пушками и стенами, а также исследуйте строения, повысив их технический уровень до пяти.

После всех этих перестановок поднакопите денег и постройте на Macro Unit Factory несколько (штук пять-шесть) роботов Doom Dome. Отправьте их на базу союзников в качестве «гуманитарной помощи». База союзников находится в верхнем левом углу.

Усовершенствуйте свою базу (если у вас еще есть что усовершенствовать). И после этого произведите большое количество роботов Doom Dome и танков Grim Reaper. Всех Doom Dome отправляйте по воде на другой берег, а Grim Reaper придется отправлять на самолетах Transport Dome.



Когда вы сочтете, что армия достаточно велика для наступления, идите на первую вражескую базу вместе со своими союзниками. Старайтесь нападать на базу врагов с краю. Первая вражеская база находится в верхнем правом углу, а вторая – в нижнем правом углу карты.

После уничтожения первой базы пополните свою армию роботами Doom Dome, и вперед – на вторую базу. Идите к ней по воде – там нет практически никаких укреплений. Уничтожьте вторую базу, и миссия будет выполнена.

GROUND-TO-AIR

Сопротивление: тяжелое.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: пустыня.
Противник: «Развитые» и «Выжившие».

KKND 2:

Общая обстановка: только одна база противника.

Установите нефтяную вышку на ближайшую к вашей базе «нефтяную лужу». В проходе, внизу, поставьте несколько пушек. Исследуйте Barn до пятого технического уровня.

Поставьте четыре Wind Mill и одну Wind Turbine. Постройте завод по производству военной техники и исследуйте его до пятого технического уровня. Произведите несколько транспортных самолетов и штук десять бомбардировщиков Crop Duster Bomber, затем – штук десять танков Grim Reaper и погрузите их в транспортные самолеты.

Уничтожьте вражеские башенные защитные пушки при помощи бомбардировщиков. А к противовоздушным башенным защитным пушкам подлетите на транспортном самолете, высадите танки и уничтожьте ими эти пушки.

В верхнем левом углу будет база «Развитых». Около нее много противовоздушных башенных защитных пушек. Операция по уничтожению такого рода пушек была описана чуть выше.

Теперь постарайтесь уничтожить вражеский завод по производству пехоты: если его не будет, «Развитые» не смогут чинить строения и пушки. Если вам это удастся, налетайте бомбардировщиками, подвозите танки к вражеской базе и уничтожайте ее и оставшиеся противовоздушные башенные защитные пушки.

В правом углу карты по кругу будет ездить мотоцикл «Выживших», прихлопните его. Миссия выполнена.

ISLANDS IN THE STREAM

Сопротивление: тяжелое.

Технический уровень: 5.

Количество ресурсов: среднее.

Поверхность земли: горы.

Противник: «Выжившие».

Общая обстановка: только одна база противника.

Вы находитесь на маленьком острове. Уничтожьте четыре мотоцикла «Выживших», которые появятся снизу.

Расставьте Doom Dome на спусках к реке (их четыре). Постройте на Macro Unit Factory нефтяной танкер и установите его на «нефтяную лужу» слева. Постройте Weapon Factory и Techno Study. Исследуйте Weapon Factory до пятого технического уровня. Поставьте по одной башенной защитной пушке (Pod Cannon или Lightning Generator) на спусках к реке и парочку противовоздушных башенных защитных пушек (Solar Intensifier).

Полностью исследуйте базу до пятого технического уровня и начинайте собирать армию из двадцати Doom Dome. Объедините их и отведите в левый верхний угол карты.

Захватите остров в правом верхнем углу.

Создайте новую армию из тридцати Doom Dome. Захватите ими четвертый остров вверху экрана. Заходя с левой стороны, бомбардировщиками уничтожьте всех «Выживших» на пятом и шестом островах вверху.

Остается остров внизу экрана – это самый большой укрепленный остров «Выживших». Используя авиацию, уничтожьте башенную защитную пушку с левой стороны.

Соберите остатки своих армий и добавьте туда еще Doom Dome так, чтобы получилось около пятидесяти боевых единиц. Разбейте эти все юниты на пять частей и аккуратно проведите их по левой стороне карты к самому нижнему острову.

Затем (внимание!!!) первой группой идите к вражеской базе. Палите в нее, пока от вашего отряда не останутся «рожки да ножки» (да, да, вы не ошиблись). Второй и третьей группой уничтожьте войска, которые только что расстреляли вашу первую группу. Затем объедините все свои войска и уничтожьте вражескую базу. Миссия выполнена.

HUMANS IS STUPID

Сопротивление: тяжелое.

Технический уровень: 5.

Количество ресурсов: среднее.

Поверхность земли: пустыня.

Противник: «Развитые» и «Выжившие».

Общая обстановка: одна база у «Развитых» и одна база у «Выживших».

Пройдите вниз, постройте базу из Mobile Barn чуть ниже «нефтяной лужи». Поставьте нефтяную вышку на этой «луже» и завод по переработке нефти.

Постройте Macro Unit Factory. Произведите два Mobile Oil Bot'а и поставьте один из них на «нефтяную лужу», которая находится слева от базы. Второй поставьте чуть ниже самой первой нефтедобывающей вышки. Установите рядом с этими новыми вышками два нефтеперерабатывающих завода.

Постройте исследовательскую лабораторию и Weapon Factory. Развивайте базу и исследуйте все ее строения до пятого технического уровня.

Поставьте пять-семь башенных защитных пушек рядом с нефтедобывающей вышкой слева от базы и две пушки около вышек внизу. Постройте три Wind Turbine и пять противовоздушных башенных защитных пушек. Поставьте четыре пушки по краям базы и одну в центре.

Поставьте строительство Grim Reaper на бесконечность (выше десяти).

База «Развитых» находится слева от вашей, а «Выживших» – в левом верхнем углу. «Развитые» будут воевать не только с вами, но и с «Выжившими».

Когда у вас будет около тридцати Grim Reaper, вы вполне можете идти в наступление. Обойдите «Развитых» снизу и уничтожьте их нефтедобывающие вышки. Когда приток денег и силы «Развитых» из-за постоянных атак «Выживших» значительно уменьшатся, добейте их. Затем расставьте свои войска по краям обрыва, это не даст «Выжившим» причинить вам вред.

Соберите все возможные (и невозможные) силы, создайте громадную армию и наступайте на базу «Выживших». Идите в верхний левый угол через болото. Рядом с ним уничтожьте две башенные защитные пушки, а затем сотрите с лица земли базу «Выживших». Миссия выполнена.

PROTOTYPE 31

Сопротивление: тяжелое.

Технический уровень: 5.

Количество ресурсов: среднее.

Поверхность земли: горы.

Противник: «Развитые» и «Выжившие».

Общая обстановка: одна база у «Развитых» и одна база у «Выживших».

Вам даются два боевых мощных прототипа (или, проще говоря, артефакта). Если один из них уничтожат, то миссия считается проигранной, поэтому не рекомендую в начале миссии использовать прототипы.

Постройте нефтяную вышку в правой части острова. Около нее поставьте нефтеперерабатывающий завод. Постройте Techno Study и Weapon Factory. Исследуйте Barn и Weapon Factory до пятого технического уровня.

Поставьте на мосту и около него башенные защитные пушки типа Pod Cannon, по три штуки. Устано-



вите четыре противовоздушные башенные защитные пушки в разных концах острова. Развивайте базу и производите исследования всех строений до пятого технического уровня.

Постройте Wind Mill и Wind Turbine. Произведите побольше Doom Dome и ведите их влево до конца карты, а потом вниз до базы «Развитых». Потихоньку уничтожьте все башенные защитные пушки и строения.

Далее ведите армию Doom Dome к правому краю карты, а затем вверх. С безопасного расстояния расстреляйте вражеские стены и башенные защитные пушки у базы «Выживших». Потом уничтожьте противовоздушные башенные защитные пушки. С обрыва уничтожьте еще одну пушку.

Постройте большую армию. Первую ее половину переведите в правый верхний угол, а вторую половину – к мосту. Первой армией идите в наступление на базу «Выживших», а затем к ней присоедините и вторую армию. Уничтожьте базу. Миссия выполнена.

A RIVER RUN'S THROUGH IT

Сопротивление: тяжелое.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: горы.
Противник: «Выжившие».
Общая обстановка: только одна база противника.

Возьмите пехоту и поставьте ее на обрыв слева. Она уничтожит вражеский танк. Дождитесь подкрепления и идите налево.

С обрыва в вас будет стрелять вражеская башенная защитная пушка. Обойдите ее и уничтожьте. Поверните наверх. Когда дойдете до моста, остановитесь перед ним. Переместите курсор в левый верхний угол, там будет ваша военная техника. Объедините всех и идите направо.

Вы наткнетесь на вражескую нефтедобывающую вышку – уничтожьте ее. Ниже будут энергетические стены; разрушьте какой-нибудь из связывающихся столбов. Дождитесь подкрепления в правом нижнем углу карты.

Отведите подкрепление к мосту. Потом всей пехотой перейдите мост и уничтожьте три вражеские защитные башенные пушки. Идите вверх, направо. Там будут энергетические стены, снова уничтожьте какой-нибудь из связывающихся столбов. Расстреляйте башенную пушку, которая стоит за этой стеной.

Соедините все свои войска в одну армию. Уничтожьте две пушки, которые стоят рядом с заводом по производству пехоты, а затем и сам завод. Потом расстреляйте две башенные защитные пушки внизу, затем еще две справа. Уничтожьте базу и нефтедобывающие вышки, которые находятся далеко от базы. Миссия выполнена

MUTANTS OFF-LINE

Сопротивление: очень тяжелое.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: пустыня.
Противник: «Развитые».
Общая обстановка: две базы у «Развитых».

Установите нефтедобывающую вышку и завод по переработке нефти. Потом постройте Techno Study.

Исследуйте Barn до пятого технического уровня. Постройте четыре Wind Turbine и пару Wind Mill.

Поставьте две башенные защитные пушки рядом с обрывом и одну в проходе к воде.

Развивайте базу, произведите все возможные исследования.

Постройте Transport Dome и Grim Reaper. Посадите Grim Reaper в Transport Dome и летите вверх, пока не увидите вражескую противовоздушную башенную защитную пушку. Приземлитесь, высадите Grim Reaper и им уничтожьте три крайних пушки.

Теперь летите налево вверх на большой остров. Высадите с краю Grim Reaper и уничтожьте им противовоздушную пушку. Загрузите Grim Reaper обратно в самолет и облетите остров. Если заметите противовоздушные башенные защитные пушки, уничтожьте их, пока не останется больше ни одной (кроме тех, которые рядом с базой врага). Произведите несколько бомбардировщиков (Crop Duster Bomber) и уничтожьте оставшиеся пушки.

Соберите большое количество бомбардировщиков и идите на базу «Развитых». Уничтожьте ее, а на освободившемся месте поставьте свою, развивайте ее и полностью исследуйте.

На первой своей базе постройте армию Doom Dome (штук сорок) и бомбардировщиков. А на второй базе – только бомбардировщики. Армией Doom Dome нападите на базу «Развитых», которая находится рядом с вашей первой базой.

Уничтожьте самую правую башенную защитную пушку и переведите свои войска на сушу. В первую очередь расправьтесь с вражескими башенными защитными пушками. Противовоздушные пушки, которые находятся в центре базы, расстреляйте бомбардировщиками. Потом самолетами уничтожьте все пушки и вражескую армию, а затем и всю базу. Миссия выполнена.

SURVIVORS GO HOME

Сопротивление: очень тяжелое.
Технический уровень: 5.
Количество ресурсов: среднее.
Поверхность земли: лес.
Противник: «Выжившие».
Общая обстановка: одна база у «Выживших».

Начните с производства одного Mobile Oil Bot'a. Поставьте его на «нефтяную лужу» в верхней части базы.

Постройте Weapon Factory и исследуйте его до пятого технического уровня. Поставьте две башенные защитные пушки Pod Cannon у правого края базы и еще две вверху базы.

Исследуйте Power Unit до пятого технического уровня, а Barn до третьего. Поставьте четыре Wind Mill в центре базы.

Исследуйте Macro Unit Factory до пятого технического уровня. Установите две башенные защитные пушки Lightning Generator в правом верхнем углу базы.

Исследуйте Barn до пятого уровня и постройте две Wind Turbine.

Соберите армию из Doom Dome, примерно штук шестьдесят-семьдесят. Идите ими направо до конца карты, потом вверх до конца карты. Уничтожьте по пути все башенные защитные пушки.

Начните разрушение базы «Выживших». Вашей армии, которая есть в наличии, для этого не хватит. Постройте штук пятнадцать бомбардировщиков (Crop Duster Bomber). Летите на них по диагонали от вашей базы к вражеской, по пути уничтожая войска «Выживших» и нефтедобывающие заводы. Подлетите к базе и уничтожьте ее. Затем облетите всю карту и уничтожьте оставшиеся башенные защитные пушки врага.

Все миссии за «Роботов» пройдены, победа!!!

■

Продолжение в следующем номере



Роман Облизин, Evil Laugh

PANZER COMMANDER

РАЗРАБОТЧИК	Ultimation
ИЗДАТЕЛЬ	Strategic Simulations
ВЫХОД	июнь 1998 г.
ЖАНР	танковый симулятор
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆

Операционная среда – Windows 95, 98, NT 4.0
Процессор – Pentium 166 и выше
Оперативная память – 24 Мб и выше
Привод CD-ROM – четырехскоростной
Видеоплата – 2 Мб SVGA (рекомендуется 3Dfx)
Место на жестком диске – 135 Мб





Танк – механизм разрушения, порожденный войной. Он задуман, сконструирован и сооружен для того, чтобы побеждать на поле боя. По определению танки – это мобильные боевые машины на гусеничном ходу, несущие смертоносное орудие на передний край сражения. Танк позволяет внезапно вступить в борьбу и в нападении разгромить врага. История их началась в Первую мировую войну, когда на западном фронте первые в мире английские танки прорвались через заграждения из колючей проволоки, а последней известной операцией стала «Буря в пустыне», когда благодаря танкам был освобожден Кувейт.

Совершим небольшой экскурс в историю. В 1916 году в войне с немцами действия британских солдат были скованы шквальным огнем со стороны противника. Поэтому английскими военными учеными были разработаны машины, оборудованные несколькими пушками и пулеметами и способные везти боеприпасы на поле боя. Целью их создания также было преодоление окопов, чего не могли сделать обычные, колесные броневики.

Производство танков держалось в таком строжайшем секрете, что рабочим говорили, будто они собирают водные перевозчики. Именно таким образом к ним прилипло название «танки».

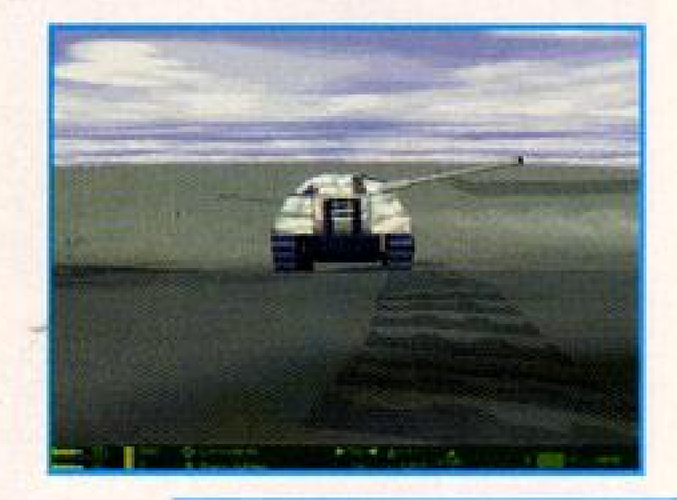
Танки всегда оставались главным средством ведения решительного боя на поле битвы. Работы по уничтожению танков ведутся с момента их появления, но, несмотря на это, никакое другое оружие и по сей день не способно заменить их в бою. Одно из современных справедливых утверждений гласит: армии выигрывают сражения только в том случае, если их танки превосходят танки противника.

Фирма Ultimation – разработчик этой игры – решилась наконец-то сделать переворот в создании модели танка в симуляторах такого типа. Вы сможете созерцать почти все составляющие его ходовой части (кроме несущих тяг, с помощью которых колеса крепятся к корпусу, и рессор) в объеме и наслаждаться результатами их функционирования.

Теперь ваш виртуальный танк способен ехать по пересеченной местности, плавно покачиваясь на неровностях. Но не думайте, что ваш гусеничный монстр с легкостью влезет на крутые склоны, угол наклона которых порой достигает сорока пяти градусов. Здесь уже начинает работать не только красота, но и физика этого виртуального мира. Объемные гусеницы танка начнут пробуксовывать, а потом он, увлекаемый своим весом, медленно сползет вниз.

Да, поведение машины теперь меняется в зависимости от поверхности, по которой вы едете, будь то дорожное покрытие, снег, грязь, песок или неровная поверхность у края перелесков (она уменьшает скорость почти до минимума). Добавлено также много всяких эффектов, присущих только танку: прыжки с высоких кочек на скорости и мощное, тяжелое приземление снова на гусеницы; способность не дрогнув сносить деревья, дома, кирпичные орудийные укрепления (доты) и пр.

В общем, сегодняшние танковые симуляторы (так же, как и все остальные 3D-игры) начинают избавляться от всякого рода пикселей (плоскостей) и обзаводиться стопроцентным 3D. Panzer Commander – первый подобный симулятор, дающий более полное представление о поведении танка, пусть даже и не самого современного.



СОВЕТЫ

View vehicles – это такой полезный пунктик в меню. Во время боев вам придется встречаться с техникой как своей, так и вражеской армий. Поэтому, чтобы после уничтожения противника, вы в азарте игры случайно не разнесли в клочья и танки своей армии, вам предлагается просмотреть подробную (вплоть до указания скорости, веса, цвета и пр. данного механизма) инструкцию к каждой военной единице любой из четырех армий.

Прицеливание на застроенной домами и занятой непроходимыми лесами местности. У вас есть возможность спрятаться за небольшими лесочками и строения-

ми. Помните, врагу также требуется время на перезарядку орудия и прицеливание. Поэтому в схватке с несколькими танками спрячьтесь так, чтобы у вас была дуэль только с одним из них. Спрячьтесь и дождитесь, пока тот выстрелит. После этого вылетайте из своего укрытия на ровное место (чтобы избежать скатывания вашего танка во время прицеливания), тормозите и жмите **T**. В случае промаха постарайтесь прибавить газу, и на скорости снова дайте врагу возможность промахнуться. После этих маневров найдите ровное место и повторите операцию прицеливания.

Прицеливание на местности, отличающейся большим количеством холмов и оврагов. Постарайтесь держать среднюю скорость движения, так как цель может появиться из-за холма так же внезапно, как вы из оврага. В случае вашего обнаружения противник пойдет посмотреть, кто же там прячется, и еще неизвестно, кто кого одолеет. Но если вы, выглянув, заметите аппетитный борт какого-нибудь «Тигра», вам и этого будет достаточно для его умерщвления. В таком случае и самому приятно навести прицел и нажать на гашетку.

Прицеливание на открытой местности. В бою, где вокруг не растет ничего, а поверхность земли в данном месте не обременена большими углублениями и возвышенностями, вести атаку будет сложнее. Вам придется пользоваться тем, что противник стреляет не только по вам, но и по вашим товарищам по казарме. Здесь прицеливание желательно делать на скорости и по близко расположенным целям: когда артиллерист замечает цель, вы на ходу жмете **T** и к концу поворота башни останавливаетесь. Он стреляет. В случае такого прицеливания около 50 % всех попаданий происходит с первого раза (в зависимости от дальности).

Если укрепленный дот или еще какое-нибудь орудийное укрепление находится на вершине холма с крутыми склонами, то не старайтесь влезть на него в лоб с разгона: танк тяжел и пробуксовка с последующим перегревом двигателя вам гарантирована. Въезжать на него надо под углом к горизонтальной плоскости, то есть сначала влезть на него одной гусеницей, а потом достичь вершины, поднимаясь по спиральной траектории.

В каждом танке, командовать которым вы будете, существует два вида снарядов: бронебойный и фугасный. Первый применяется против бронетехники, включая металлические укрепленные доты (небольшой серого цвета цилиндр с прямоугольными вырезами для стрельбы) и грузовики; второй – для стрельбы по сооружениям из камня (орудийные укрепления и доты из кирпича, дома и т. п.), включая грузовики, которые, в отличие от танков, не славятся мощностью брони. И вообще, стрелять фугасными по танкам, а бронебойными по домам – пустая трата времени и снарядов!

В управлении танком не забывайте, что двигатель у вас не вечный, и на максимальных нагрузках он может работать без перегрева максимум минуты полторы. Поэтому останавливайтесь на несколько десятков секунд, давая ему хотя бы небольшую передышку.

Не советуем вам во избежание повреждения гусениц прыгать с вершин крутых склонов на полной скорости. Это, конечно, не выведет ваш танк из строя, но обездвижит его полностью, что тоже не очень хорошо.

Если вам не нравится какой-нибудь кирпичный дот или дом, не обязательно тратить на него боеприпасы. Просто держите курс прямо на него, и он погибнет под вашими гусеницами.

В некоторых миссиях вам придется пользоваться вспомогательным указателем, который вы увидите на вашей игровой панели, где отображаются многие сообщения. Этот указатель расположен над компасом и показывает курс на точку вашего назначения. Он не даст вам заблудиться, если вы будете следовать в указанном направлении. Между его стрелками вы увидите угол поворота вашего танка.

Если точки назначения пройдены и все противники уничтожены, как вам кажется, то нажмите **Esc** и посмотрите на строку снизу. Если там написано «Failure», то миссия еще не выполнена, а если «Objectives Met», то поздравляем вас, она успешно завершена.

ПРОХОЖДЕНИЕ (КАРЬЕРА)

Игра состоит как бы из двух частей: одиночные миссии (40 миссий за четыре стороны – немцы, русские, англичане и американцы) и Карьера (куча миссий за две стороны – русские и



немцы). Поскольку одиночные миссии нужны больше для тренировки, мы не будем останавливаться на них подробно. Во время их прохождения вам будет представлен весь букет ситуаций, встречающихся во время Карьеры (по задумке вам будет после этого уже не

УПРАВЛЕНИЕ

→	– направо;
←	– налево;
↑	– прибавить газ;
↓	– убавить газ;
Del	– нажать на тормоз (одно нажатие – сброс газа, двойное – резкий тормоз);
End	– вперед/назад;
~ (тильда)	– нет газа;
1	– 1/10 газа;
2	– 2/10 газа;
3	– 3/10 газа;
4	– 4/10 газа;
5	– 1/2 газа;
6	– 6/10 газа;
7	– 7/10 газа;
8	– 8/10 газа;
9	– 9/10 газа;
0	– полный газ;
NumPad 1	– посмотреть влево;
NumPad 3	– посмотреть вправо;
NumPad 7	– посмотреть вверх;
NumPad 9	– посмотреть вниз;
+ (доп.кл.)	– увеличить масштаб;
- (доп.кл.)	– уменьшить масштаб;
C	– смотреть вперед;
V	– переключиться на обзор другого танка;
R	– выйти из режима обзора;
F1	– вид снаружи;
F2	– вид из люка башни;
F3	– вид из прицела;
F4	– вид из верхнего прицела;
F5	– вид механика;
F6	– вид артиллериста X2.5;
F7	– вид артиллериста X5;
F8	– вид пулеметчика;
NumPad 4	– повернуть башню влево;
NumPad 6	– повернуть башню вправо;
NumPad 2	– пушку поднять;
NumPad 8	– пушку опустить;
NumPad 5	– пушку выровнять по центру;
Tab	– выбрать следующую цель;
Caps Lock	– выбрать предыдущую цель;
N	– выбрать ближайшую цель;
S	– выбрать ближайшую возле орудия цель;
Page Up	– дальномер вверх;
Page Down	– дальномер вниз;
Space	– выстрел снарядом;
L Ctrl	– выстрел из пулемета;
F	– изменить построение взвода;
H	– приказ взводу: «Не стрелять»;
E	– приказ взводу: «Стрелять по желанию»;
M	– приказ взводу: «Остановиться и ждать»;
T	– приказ артиллеристу: «Следить за целью»;
G	– приказ заряжающему: «Сменить тип снарядов»;
D	– смотреть по направлению;
A	– приказ водителю-механику ехать на место назначения;
Esc	– покинуть миссию;
Ctrl + P	– снять картинку.

так страшно умирать). В зависимости от миссии вы сможете посидеть во всех танках каждой из четырех армий. Прохождение одиночных миссий не принесет вам никаких наград, поэтому, закончив успешно



одну из них, не надейтесь на повышение в звании.

После тщательных тренировок в одиночных миссиях вы уже как профессионал можете принять участие в настоящих сражениях (Карьера). На выбор вам дается две армии: немецкая и советская. В зависимости от того, на каком танке вам больше понравилось кататься, вам будет предоставлен выбор, в какой танковой дивизии воевать. Естественно, по мере увеличения количества выполненных заданий вас будут награждать: присваивать более высокие звания и, конечно же, предлагать новые, более усовершенствованные танки. При этом, естественно, будет возрастать и сложность заданий: увеличение количества единиц техники противника, скорости и сложности траектории их движения, а также изменение рельефа (увеличение глубины и числа оврагов, ям, рек и т. п.), что также уменьшает возможность остаться в живых.

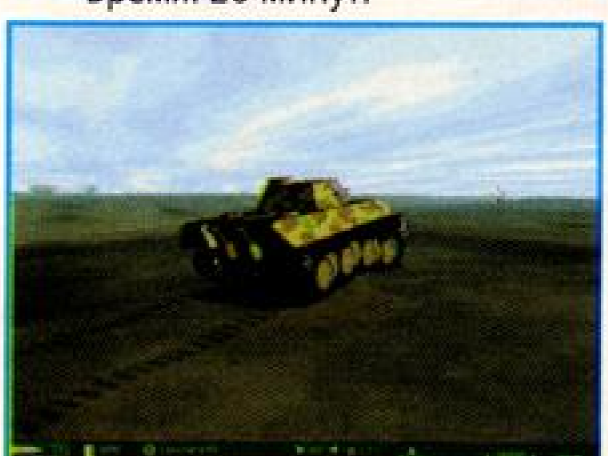
МИССИИ ЗА НЕМЦЕВ

21st PANZER DIVISION

Миссия «Mersa Brega» (2 апреля 1941 года).

Очистить дорогу к северу от вражеских подразделений.

Время: 20 минут.



Ваш путь до главной цели будет очень долог. В конце дороги, по которой вам предстоит все это время двигаться, есть небольшой городок с закрепившимся в нем врагом. Уничтожьте всех подчистую.

Миссия «Heclihi» (7 апреля 1941 года).

Захватить перекрестки на востоке и уничтожить вражеские силы.

Время: 25 минут.

Съезжайте на дорогу и гоните вперед. В конце пути вы увидите большой овраг, на вершинах склонов которого находятся вражеские подразделения, занявшие это место раньше вас. Поиграйте с ними в «Царя горы», и миссия будет засчитана.

Миссия «Tobruk 1» (11 апреля 1941 года).

Провести рекогносцировку английских позиций на севере.

Время: 20 минут.

Снова выкатывайтесь на дорогу и езжайте по ней, преодолевая горки и углубления. В конце, где дорога скрывается между двух больших холмов, взберитесь на тот холм, что справа от вас, и закончите оттуда миссию полным уничтожением всех целей в радиусе километра.

Миссия «Tobruk 2» (13 апреля 1941 года).

Обеспечить прорыв вражеской обороны в северном направлении.

Время: 25 минут.

Езжайте по дороге на север. Отстреливайте всех врагов на своем пути.

Миссия «Tobruk 3» (13 апреля 1941 года).

Разрушить тылы союзников на северном направлении.

Время: 10 минут.

Езжайте прямо. Когда пересечете дорогу, ворвитесь в небольшой городок и уничтожьте там вражеские танки. После этого сделайте поворот налево, на угол примерно в 90 градусов, и направляйтесь прямо, в сторону другого городка. Произведите там такое же тотальное уничтожение, и миссия будет засчитана.

Миссия «Gabr Salrh» (19 ноября 1941 года).

Вовлечь в сражение и разгромить наступающую с юго-востока британскую бронетанковую дивизию, обороняя при этом свои грузовики.

Время: 15 минут.

Гоните по дороге на максимальной скорости так, чтобы грузовики вашей армии, радостно бросающиеся под огонь противника, не обгоняли ваш взвод. Уничтожайте всякого, кто только подумает о том, чтобы помешать вам радоваться жизни.

Миссия «The Airfield: part 1» (21 ноября 1941 года).

Уничтожить по возможности больше вражеских танков.

Время: 12 минут.

По дороге проезжайте мимо машин своей армии, а на перекрестке поверните направо и гоните прямо. Вы должны уничтожить два находящихся на небольшом расстоянии танковых подразделения, а потом медленно возвращаться обратно и громить вражеское подкрепление.

Миссия «The Airfield: part 2» (21 ноября 1941 года).

Отобрать у противника аэродром, находящийся в северном направлении, сокрушить британские силы и свести ваши потери к минимуму.

Время: 20 минут.

Как всегда, вам надо придерживаться дороги и стрелять во всех. Взбирайтесь на окружающие холмы и обстреливайте стоящие вдали и невидимые с дороги цели. Когда большая часть вражеской техники будет уничтожена, миссия будет засчитана.

Миссия «The Airfield: part 3» (22 ноября 1941 года).

Сокрушить британские силы, обезопасить аэродром с востока, а затем захватить холм к северу.

Время: 20 минут.

Проехав несколько десятков метров прямо, вы окажетесь в низине, в которой начинается дорога. Именно здесь вы впервые встретитесь с врагом. Езжайте дальше по дороге и уничтожайте все прячущиеся от вас танки. Чтобы миссия была выполнена полностью, вам надо уничтожить почти всю технику противника.

Миссия «South of Sidi Rezegh» (22 ноября 1941 года).

Атаковать и уничтожить британские силы в восточном направлении.

Время: 15 минут.

Проезжая по пересеченной местности по направлению к дороге, уничтожьте все грузовики противника, несущиеся на вас. После этого спуститесь по дороге вниз и сделайте то же самое со всеми танками, которые только увидите.

Миссия «Sidi Rezegh: the finale» (23 ноября 1941 года).

Прорваться через линию британских войск и продолжить движение на восток.

Время: 20 минут.

Ваш первый ориентир – небольшая смотровая вышка впереди, чуть справа. Доехав до нее, поверните слегка направо, после чего достигнете дороги. По ней езжайте в левую сторону, уничтожая все видимые и невидимые цели. В конце миссии, когда наибольшая часть вражеской техники будет уничтожена и вы выйдете на финишную прямую, гоните по ней, пока вам не сообщат об успешном завершении миссии.

Поздравляем, вы получили новый танк Pz Kw III Aust J!

Миссия «Bir Hachiem» (27 мая 1942 года).

Обеспечить прорыв британской линии обороны в северном направлении.

Время: 20 минут.

По дороге поезжайте в сторону виднеющихся вдали противотанковых заграждений. Уничтожив «обитателей» этих заграждений, взберитесь на холм, который, по вашему мнению, будет выше всех, и стреляйте, пока не кончатся цели. Миссия будет тоже закончена.

Миссия «The Cauldron» (27 мая 1942 года).

Направиться к северу, сокрушить любые британские силы, встречающиеся по пути, и продолжать двигаться на север.

Время: 15 минут.

Здесь вам особо думать не нужно. Просто лязгайте гусеницами вдоль дороги и уничтожайте все, что в какой-то мере относится к врагу.

Миссия «Commonwealth Keep» (27 мая 1942 года).

Обезвредить перекресток, находящийся в северном направлении, и уничтожить располагающиеся там вражеские силы и штабквартиры.

Время: 20 минут.

Езжайте по дороге вперед. Через некоторое время вы наткнетесь на небольшой укрепленный городок. Вы должны разобраться со всеми врагами, находящимися за и перед мощными каменными заградительными укреплениями.

Миссия «Knightsbridge» (29 мая 1942 года).

Прорваться сквозь британские силы и сойти с дороги на запад, создавая как можно больше помех врагу.

Время: 15 минут.

Начав спускаться в низину, поверните налево и выезжайте на дорогу. По ней, переваливая через холмы и ямы, езжайте вперед. Уничтожайте всех на своем пути.

Поздравляем с новым танком, вы пересели на «Пантеру» (Pz Kw V «PANTHER» Aust D).

Миссия «German Offensive» (16 февраля 1943 года).

Прорваться через вражескую оборону и продолжить движение на сéверо-запад.

Время: 10 минут.

Это одна из самых веселых миссий. Вам придется просто ехать по дороге и отстреливаться, пока весь этот ужас не закончится.

Миссия «Attack of Sbeitla» (16 февраля 1943 года).

Провести рекогносцировку к северу и, если возможно, овладеть припасами врага.

Время: 10 минут.

Передвигаясь по дороге прямо, вы в конце концов окажетесь в небольшой деревне; в ней есть перекресток дорог, по одной из которых вы едете. На перекрестке поверните направо. Миссия будет закончена, когда а) в лучшем случае – вы «зачистите» деревню; б) в худшем – если вы, повернув на перекрестке направо, «зачистите» еще и дорогу.

Поздравляем с новым танком! Узнаете? Это же злобный Pz Kw VI «TIGER» Aust E!

Миссия «Hill 61» (6 июня 1944 года).

Очистить дорогу и высоту от вражеских соединений, находящихся в северо-восточном направлении.

Время: 15 минут.

Езжайте по дороге вперед и обстреливайте укрепления и танки противника. На перекрестке поверните направо и, уничтожив вокруг еще несколько целей, продолжайте движение по дороге.

Миссия «Lebisey» (7 июня 1944 года).

Захватить и удержать деревню, находящуюся в северном направлении.

Время: 15 минут.

Миссия будет засчитана, если вы будете ехать вдоль дороги, соблюдая все повороты, и отстреливаться, а при пересечении с еще одной дорогой, находящейся в небольшой деревеньке, уничтожите там всех.

Миссия «Butzdorf» (24 ноября 1944 года).

Обезопасить деревню с востока.

Время: 10 минут.

Езжайте вперед, а когда достигнете небольшого числа строений (деревня), разгромите там всех в пух и прах.

Миссия «Butzdorf Again» (25 ноября 1944 года).

Спасти немецкие войска, попавшие в ловушку в Бутцдорфе, в западном направлении.

Время: 15 минут.

Просто езжайте тем же путем, что и в прошлой миссии, и очистите окрестности от «мусора».

Миссия «Welcome to St. Barbara» (30 ноября 1944 года).

Захватить город к юго-западу.

Время: 10 минут.

Передвигайтесь по дороге вперед, пока не упретесь в один из домов находящегося впереди небольшого городка. Отправьте в ад души всех вражеских защитников этого места.

Да, ваш новый, сверкающий отполированной броней Kw VI «TIGER II» Aust B будет покруче прошлой «развалюхи»!

Миссия «Stick in St. Barbara» (1 декабря 1944 года).

Сокрушить американские силы и обезопасить город на юго-западе.

Время: 10 минут.

Тяжело лязгая гусеницами вдоль дороги на своем цельносварном монстре, вспомните своих родных, оставшихся в Берлине. Если вы погибнете в этой последней миссии, они этого не переживут. Поэтому, уничтожая вражеские танки и орудийные укрепления, езжайте по дороге в сторону города, в котором вам предстоит разгромить большую часть танков противника, чтобы миссия была засчитана.

2nd PANZER DIVISION

Миссия «Wysoka» (1 сентября 1941 года).

Очистить поле сражения от врагов до перекрестков, затем идти вдоль дороги на восток и занять Високу.

Время: 20 минут.

Езжайте по дороге до появления первого перекрестка. Въехав на него, поверните направо и продолжайте путь. Только во время езды не забывайте отстреливаться, а то миссию не засчитают.

Миссия «Jordanow» (2 сентября 1939 года).

Захватить перекрестки к северу и уничтожить вражеское сопротивление.

Время: 20 минут.

Переберитесь через холм, на вершине которого находятся несколько мельниц, и спускайтесь к деревням внизу. Когда все кончится, найдите там дорогу и гоните по ней дальше (скройтесь с места происшествия).

Миссия «Chadawka» (2 сентября 1939 года).

Вовлечь в сражение и уничтожить врагов в восточном направлении.

Время: 15 минут.

Здесь, как и в некоторых других миссиях, вам не удастся заблудиться. Просто гоните вдоль дороги и наказывайте «плохих дядей» в танках.

Миссия «Return to Wysoka» (3 сентября 1939 года).

Прорваться сквозь польские линии обороны и занять деревню на востоке.

Время: 15 минут.





Нет, не думать, – опять ехать по дороге и стрелять!

Миссия «Tomaszow Lubelski» (18 сентября 1939 года).

Отбросить врага и освободить немецкие войска, находящиеся в деревне.

Время: 10 минут.

Главное – придерживаться дороги и не стрелять на ходу. И все будет хорошо... а может быть, и нет.

Миссия «Strimon Valley» (7 апреля 1940 года).

Прорваться через вражеские соединения и догнать немецкие грузовики, направляющиеся на восток.

Время: 10 минут.

Максимальная скорость и хорошая реакция не дадут вам умереть. Постарайтесь не делать глупостей и не отъезжать далеко от дороги. Ведь только на ней вы сможете развить максимальную скорость. Езжайте по ней и отстреливайтесь.

Миссия «Polikastron» (9 апреля 1940 года).

Прорваться через оборону и очистить дорогу на юг.

Время: 10 минут.

Езжайте по дороге в сторону деревни и уничтожьте там укрепленные вражеские подразделения. После, никуда не сворачивая, продолжайте движение по дороге.

Вам дали новый танк Pz Kv III Aust H. Поздравляем!





Миссия «Moscow Bound» (4 октября 1941 года).

Прорваться сквозь союзные войска на северо-восток (как можно скорее).

Время: 15 минут.

Просто катитесь по дороге в сторону небольшой деревеньки, занятой врагом. Уничтожьте как можно больше танков и орудийных укреплений противника.

Миссия «West of Moscow» (8 октября 1941 года).

Обеспечить безопасность моста, подножия холма и деревни на востоке.

Время: 15 минут.

Вам надо ехать по дороге, перемахнуть через мост и, взобравшись на горочку, повернуть и уничтожить несколько русских танков.

Миссия «Road to Moscow» (18 ноября 1941 года).

Прорваться через советские войска на северо-восток с минимальными потерями.

Время: 20 минут.

Эта дорога хороша для разгона до максимальной скорости. Поэтому, разогнавшись, врывайтесь в деревню и громите врага, пока он не опомнился!

Миссия «Last Gasp» (28 ноября 1941 года).

Атаковать и уничтожить противника.

Время: 10 минут.

Гоните по дороге и... убейте всех противников!

Миссия «The Tide Has Turned» (5 декабря 1941 года).

Попытаться остановить наступление и отойти на запад.

Время: 15 минут.

Заехав по уши в деревню, поубивайте там всех. После развернитесь и гоните по дороге в обратную сторону. Там, внизу, вы и закончите свою миссию.

Вам доверили танк Pz Kw IV Aust G?! Поздравляем!

Миссия «Flanked» (2 июля 1942 года).

Прорваться через советские блоки на дорогах и продолжить движение на северо-восток.

Время: 15 минут.

Гоните и отстреливайте всех вдоль дороги.

Миссия «Blunt Spearhead» (13 июля 1942 года).

Отразить атаку врага и выручить немецкую пехоту, находящуюся в деревне в южном направлении.

Время: 10 минут.

Поверните направо и уничтожьте орудийные укрепления. Проехав немного дальше, вы наткнетесь на танки, защищающие город. Уничтожьте их и тех, кто внутри города, затем гоните дальше.

Миссия «Le Masnil-Adele» (7 августа 1944 года).

Отвлечь внимание американцев и занять холм на юго-западе.

Время: 15 минут.

Передвигайтесь по дороге, пока не окажетесь в деревеньке, занятой врагом. Поработав там своим башенным орудием, поверните на перекрестке налево и взберитесь на небольшую горочку. После этого вас ждет очень долгий рейд по окрестностям в поисках новых целей и конца миссии.

В вашу сторону направляется танк Pz Kw VI «TIGER» Aust E. Поздравляем, вы теперь командир этого танка!

Миссия «Le Masnil-Adele, The attack» (16 августа 1944 года).

Освободить город от американцев, атаковать и разрушить максимальное число единиц вражеской техники.

Время: 15 минут.

Гоните по дороге и постарайтесь уничтожить ВСЕХ. Поверните на перекрестке направо и снова разберитесь во сворой американских танков. После вам надо проехать по дороге несколько километров, пока вам не сообщат об окончании миссии.

Миссия «St. Lambert» (20 августа 1944 года).

Прорваться через линии вражеской обороны и уйти на восток с остатками 2-й танковой дивизии.

Время: 15 минут.

Гоните по дороге в сторону небольшого городка, расположенного вокруг перекрестка. Почистите его от «грязи» и продолжайте движение в том же направлении.

Вам не удобен этот танк?! Мы вам можем предложить другой – Pz Kw «TIGER II» Aust B.

Миссия «Clervaux» (17 декабря 1944 года).

Очистить город и близлежащие холмы от американцев.

Время: 15 минут.

Эта миссия – одна из самых сложных в игре. Вам предстоит ползти несколько километров до города, в котором вас убьют... Там довольно опасно, но если вы справитесь с врагом, то перемахните после этого через мост, и миссия должна будет закончиться.

Миссия «Fe'itch» (18 декабря 1944 года).

Вовлечь в сражение вражеские силы на южном направлении и уничтожить всех.

Время: 10 минут.

Передвигаясь по дороге, вы вскоре попадете в деревушку, напичканную вражескими танками и орудийными укреплениями вперемешку с домами. Паля во все стороны, постарайтесь хоть что-нибудь оставить от деревни.

Миссия «Bastone» (19 декабря 1944 года).

Уничтожить американские подразделения и захватить строения на юго-западе.

Время: 15 минут.

Развернитесь и скатывайтесь с

дороги вниз по склону. Уничтожьте всех. Войдите в деревню справа и продолжайте ехать в сторону лесочков.

GLOSSDEUTSCHLAND DIVISION

Миссия «Baptism of Fire» (5 мая 1940 года).

Отбросить французов как можно дальше и захватить перекрестки с двумя мостами на западе.

Время: 15 минут.

В начале миссии вы сразу же заметите дот, укрепленный на повороте дороги, которая, в свою очередь, скрывается между лесочками. Езжайте туда и уничтожьте еще несколько целей, миссия будет выполнена.

Миссия «First Clash» (14 мая 1940 года).

Перехватить французские танки и повернуть их из деревни на запад.

Время: 15 минут.

После того как дорога повернет, слева вы увидите небольшую деревеньку. Уничтожив в ней всех, гоните по дороге дальше, после чего во второй деревеньке уничтожьте еще несколько грузовиков. Миссия будет засчитана.

Миссия «Encounter at Stonne» (14 мая 1940 года).

Взять город Стонн и очистить линию обороны к югу.

Время: 20 минут.

Уничтожьте всех врагов, находящихся вокруг вас, и гоните по дороге в деревню, в которой, чтобы завершить миссию, вам достаточно будет уничтожить все до единого грузовики.

Миссия «Counterstrike at Stonne» (15 мая 1940 года).

Защитить немецкую пехоту в Стонне к югу.

Время: 20 минут.

Езжайте по дороге, и после нескольких поворотов въедете в город, в котором вам предстоит уничтожить всех до единого.

Миссия «On the Road to Tula» (29 октября 1941 года).

Полностью очистить деревню от вражеского сопротивления и захватить мост в восточном направлении.

Время: 15 минут.

Достигните деревни, пройдя сквозь нее (и убив, естественно, всех), перемахните через мост и опять убейте всех.

А танк-то новый (Pz Kw III Aust H)!

Миссия «Into the Fire» (3 октября 1941 года).

Выдворить Советы из города в восточном направлении.

Время: 20 минут.

Гоните по дороге на восток, соблюдая все повороты и правила дорожного движения, и вскоре окажетесь в месте, где построен огромный завод. Прочешите все его улицы в поисках врага и уничтожьте их до последнего.

Миссия «Counterattack at Tula» (31 октября 1941 года).

Прорваться к германским частям на северо-восток и грохнуть советские танки.

Время: 20 минут.

Просто гоните по дороге, поглядывайте по сторонам и войдите в город. Разгромите там всех подчистую.

Миссия «Fire Brigade» (18 августа 1943 года).

Обойти советские линии обороны с востока и порезвиться у них в тылу.

Время: 15 минут.

Езжайте вдоль дороги, а в небольшой деревеньке, слегка постреляв, поверните направо и гоните до первого перекрестка. На нем не забудьте повернуть налево. Достигнув моста, разворачивайтесь и неситесь обратно, к тому же перекрестку, на котором опять поверните налево. Если вы хотите закончить миссию, то езжайте по этой дороге дальше, и вскоре нарветесь (или они на вас нарвутся) на свору медицинских грузовиков, которых вам надо в обязательном порядке раскидать.

Миссия «Clash of Arms» (18 августа 1943 года).

Разыскать и уничтожить ведущие подразделения советских войск на юге.

Время: 15 минут.

Гоните в деревню и поработайте там киллером. Не забудьте о тех, что встречаются по пути.

Миссия «Cross Road Fire Fight» (19 августа 1943 года).

Обеспечить переправу через мост на юг, а затем преследовать и уничтожить все советские танки.

Время: 15 минут.

Как всегда, гоните по дороге и расстреливайте всех, поднимаясь на возвышения.

Миссия «Tank Hunt» (20 августа 1943 года).

Перехватить и уничтожить советские танки к северо-востоку.

Время: 15 минут.

Вдалеке находится небольшой город. Ворвитесь в него и уничтожайте противника.

Танк – «Пантера».

Миссия «Save our Comrades» (8 января 1944 года).

Следовать по дороге на север, подавляя любое сопротивление движению, и освободить 14-ю дивизию.

Время: 20 минут.

Неситесь по дороге на полной скорости, пока справа от вас не возникнет небольшой лесочек. Обойдите его так, чтобы он был позади вас, и уж настреляетесь по врагу вдоволь.

Миссия «Clash» (9 января 1944 года).

Обезопасить перекрестки в восточном направлении и грохнуть всех врагов на своем нелегком пути.

Время: 15 минут.

Вдоль дороги езжайте прямо, а когда увидите противника, стреляйте, пока его полностью не разобьете.

Миссия «Once More into the Breach» (10 января 1944 года).

Захватить деревню Карловка и очистить путь к северу от советских войск.

Время: 15 минут.

Здесь вам опять придется брать город. Смело врывайтесь в него и уничтожьте большую часть вражеской техники.

Танк – «Тигр».

Миссия «Meeting of the Giants» (2 мая 1944 года).

Отбросить Советы к северу и уничтожить максимальное число танков.

Время: 20 минут.

Берите город штурмом и уничтожьте все танки и орудийные укрепления противника.

Миссия «Trouble on the Kalmu» (2 мая 1944 года).

Очистить холм к северу от всех вражеских позиций.

Время: 20 минут.

Езжайте снова по дороге, пока не наткнетесь на деревеньку. Уничтожьте всех в радиусе километра от центра этого места.



Миссия «City Fight» (3 мая 1944 года).

Подавить вражескую атаку и вновь взять окраины города

Время: 20 минут.

В городе вас ждет очень веселая «компашка», которую вам надо уничтожить. Дорога сама доведет вас до этого места, вам даже не придется думать.

Миссия «King of the Hill» (4 мая 1944 года).

Захватить и удержать холм в северном направлении.

Время: 15 минут.

Вы не достреляли «компашку»! Теперь вам дается еще один, такой же легкий, шанс довести дело до конца.

Миссия «Battle for Rodt» (21 декабря 1944 года).

Взять город Родт и возобновить свое продвижение на запад.

Время: 20 минут.

Поверните налево и съезжайте с дороги. Берите слегка правее ближнего лесочка и взбирайтесь по склону, пока перед вами вдруг не выплывет небольшая заброшенная и забытая людьми деревушка. Сделайте такими же забытыми и танки противника. После этого выезжайте на перекресток и, повернув направо, продолжайте движение по этой дороге.

Миссия «GD's Christmas Gift» (25 декабря 1944 года).

Обезопасить места переправы через реку в северном направлении местечка Оттоне и Хампто.

Время: 15 минут.

Вдалеке вы увидите город. Подъезжайте к нему, уничтожая все на своем пути. Сделав то же и в самом городе, пройдите по нему сквозняком и гоните по дороге, пока все не закон

МИССИИ ЗА РУССКИХ

12th GUARDS

Миссия « First Blow Kalinin» (16 октября 1941 года).

Следовать по дороге на северо-запад, захватить узловую дорогу и уничтожить врагов. Помните, что дружественная группировка находится перед вашим взводом.

Время: 25 минут.

Вы должны ехать по дороге и уничтожить врага в небольшой деревне. После этого езжайте дальше, убивая врагов и продолжайте свое дело в соседней деревне.

Поздравляем, вы получили в распоряжение новый танк Т-34 модель 42!

Миссия «Fleeing Chance» (24 октября 1941 года).

Достичь главного перекрестка на северо-западе, уничтожая всех встречных врагов.

Время: 25 минут

Вдоль зимней дороги, по которой вам надо будет ехать, расположены группами вражеские танки. Уничтожьте их все, и в скором времени покажется небольшой городок, в котором вам надо будет хорошенько поработать.

Миссия «Backs to the Wall» (15 ноября 1941 года).

Обстрелять германские силы в западном направлении и остановить их продвижение вперед. Не позволить врагу обойти вас сзади.

Время: 10 минут.

Поверните налево и гоните по дороге. Достигнув первого поворота, езжайте прямо, взбираясь при этом в горку. Оттуда вы сможете уничтожить почти всего врага.

Миссия «To the Brink» (19 ноября 1941 года).

Продвинуться на север, захватить небольшую деревню и нанести врагу максимально возможный ущерб.

Время: 10 минут

Здесь вам вообще никуда ехать не придется. Выберите на дороге место на возвышенности и встаньте там. Вам откроется отличный вид на все цели.

Миссия «Not a Step Back!» (21 ноября 1941 года).

Удержать наступающего врага. Перекрестки дорог не должны попасть в его руки!

Время: 15 минут

Заберитесь на са-амый высокий холм и стреляйте оттуда по всем, кого увидите.

Миссия «Cold Hard Facts» (5 декабря 1941 года).

Выбить врага из деревни на юго-запад и захватить мост.

Время: 15 минут

В конце вашего нелегкого пути (по дороге) будет расположена деревня, в которой вам придется изрядно попотеть, прежде чем миссия закончится.

Попробуйте покататься на Т-34, модель 43. Может быть, он чем-то лучше модели 42?!

Миссия «White Mammonts» (3 января 1942 года).

Разбить немецкие позиции на северо-западе, захватив заодно и деревню.

Время: 15 минут

На дороге, по которой вам надо будет ехать, размещены противотанковые заграждения. Старайтесь, паля по окружающим вас врагам, объезжать их и прятаться за ними. Эти заграждения могут помогать как врагу, так и вам.

Миссия «Endangered Species» (16 января 1943 года).

Обезопасить дорогу на запад, уничтожив при этом все немецкие силы

Время: 20 минут.

Слегка высуньте «нос» из-за горочки, и вам откроются все цели, уничтожения которых достаточно для завершения миссии.

Миссия «Operation Rumyanstev» (11 июля 1943 года).

Уничтожить все немецкие огневые точки, оставшиеся на северо-востоке от реки.

Время: 15 минут.

Гоните по левой, самой высокой стороне дороги, и уничтожайте всех, кого оттуда видите. Конечным пунктом вашего пути будет деревня, в которой вас ждет большая часть танков.

Вы получаете танк КВ «Скоростной». Хорошая, но медленная машина!

Миссия «Drive on Karachev» (11 августа 1943 года).

Разбить немецкие оборонительные пункты до города на юге и обеспечить безопасность перекрестка.

Время: 20 минут.

Езжайте по этой дороге и стреляйте во всех встречных В конце будет город, напичканный врагом.



Миссия «Christmas Attack» (24 декабря 1943 года).

Уничтожить вражеские огневые точки на юге.

Время: 15 минут.

По дороге вы приедете в город, Раскидайте там все танки и миссии конец.

Все миссии выполнили? Тогда получите танк ИС-2 модель 45 «Иосиф Сталин»!

Миссия «Berdichev: part 1» (5 января 1944 года).

Очистить южные пригороды Бердичева.

Время: 10 минут.

Езжайте вперед и очистите город напротив.

Миссия «Berdichev: part 2» (5 января 1944 года).

Очистить Бердичев и южный подход к городу.

Время: 15 минут.

Уничтожьте всех в Бердичеве и продолжайте ехать по главной дороге дальше.

Детям спички не игрушка – покупайте танк Т-34/85 модель 44!

Миссия «Lvov-Sandomirez, The attack: part 1» (14 июля 1944 года).

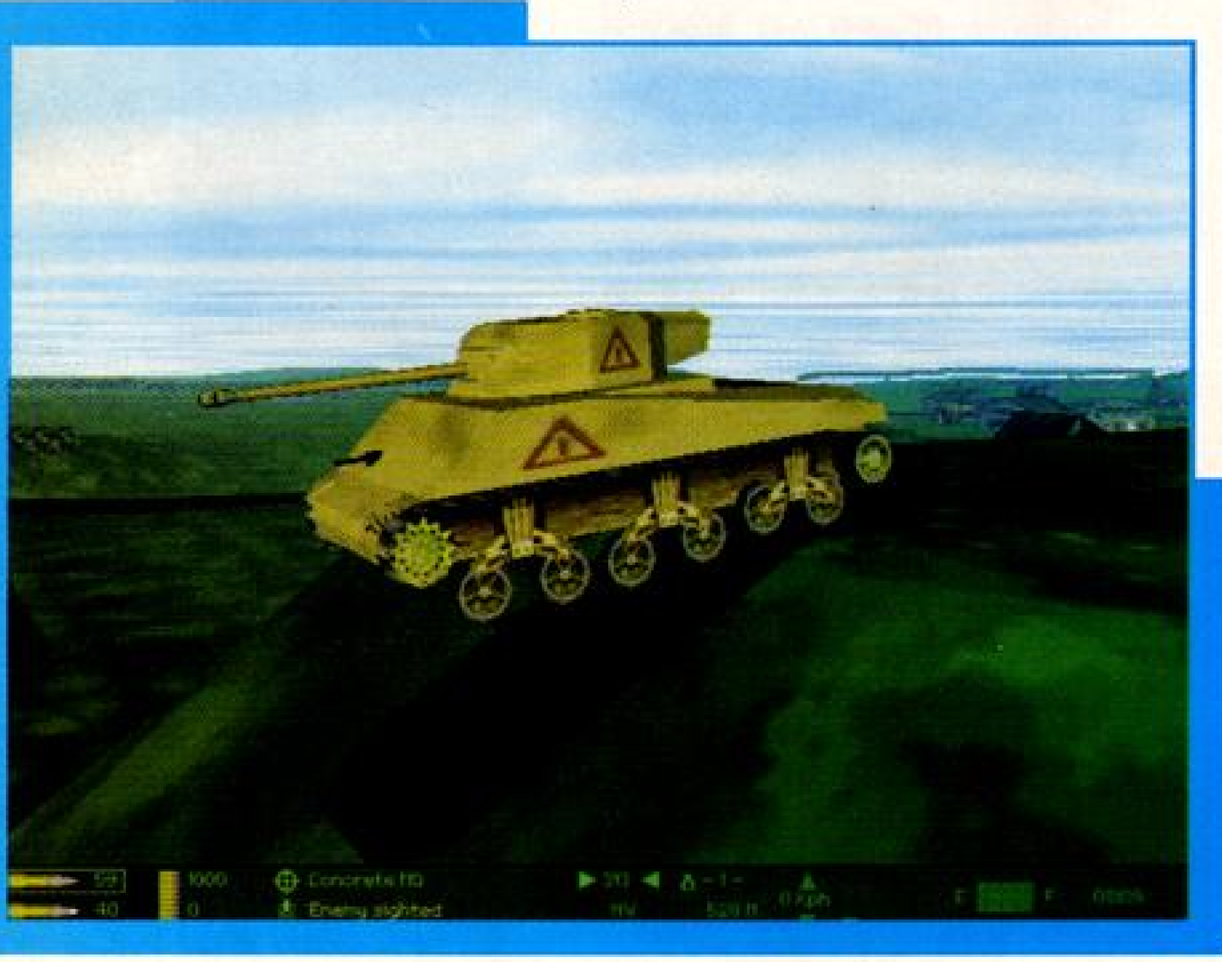
Прорваться через немецкие позиции на юг и обеспечить безопасность дороги.

Время: 10 минут.

Застигните врасплох противника, укрепленного в небольшом городе, проехав по дороге несколько сот метров, и уничтожьте его полностью.

Миссия «Lvov-Sandomirez, The attack: part 2» (14 июля 1944 года).

Продолжить прорыв и обезопасить города на западе.



Время: 15 минут.

Местность, на которой происходит действие – та же, что и в прошлой миссии. Поэтому абсолютно так же доберитесь до города, который расположен впереди, и сделайте все то же самое.

Миссия «Lvov–Sandomirez: The Defence» (15 июля 1944 года).

Отразить немецкую атаку и удержать две деревни.

Время: 20 минут.

Перед вами находятся рядом две деревни. Езжайте туда и начинайте патрулировать вокруг, уничтожая всякого, кто перезаряжает свою пушку или пулемет.

Миссия «Onward and Upward» (10 сентября 1944 года).

Вступить в бой и уничтожить врага на северо-западе. Потом продвинуться по дороге, насколько это возможно.

Время: 15 минут.

Просто гоните по дороге и отстреливайте «дичь». Или же взберитесь на самую высокую горку и палите оттуда до потери сознания.

Миссия «Into the Valley» (15 сентября 1944 года).

Отразить немецкую атаку и очистить участок вокруг.

Время: 15 минут.

По установившейся традиции, вам следует ехать либо по дороге, либо по одному из холмов, расположенных по бокам, ну и, естественно, стрелять в каждого, кто помечен проклятой свастикой.

Миссия «Yaslo–Gorlice» (15 января 1945 года).

Выбить немцев с их полевых позиций и очистить перекресток на северо-западе. Если есть возможность, то и захватить мост. Не забывайте, что командир Сотников поддерживает вас двумя «Пантерами», захваченными у врага.

Время: 15 минут.

Гоните по дороге, проламывая противотанковые укрепления, и обстреливайте стоящие танки.

Миссия «Across the Vistula» (10 февраля 1945 года).

Прорваться сквозь немецкие оборонительные линии, уничтожить их штаб и захватить узел дорог на западной стороне реки.

Время: 20 минут

Выезжайте на дорогу, вниз, и гоните по ней вправо. Не забывая уничтожать всех, кто встретится, поверните на первом перекрестке направо, на втором езжайте прямо, а на третьем – тоже прямо.

5th GUARDS

Миссия «Death Ride» (25 июня 1941 года).

Пройти через передовую линию немецкой пехоты на запад и ворваться в их задние, тыловые линии.

Время: 10 минут.

Уничтожьте немцев на другой стороне деревни, в которую ведет эта дорога, и продолжайте ехать дальше.

Наверняка вы с неимоверной радостью пересядете на Т-34 модель 42 с той развалюхи, которая находится сейчас в вашем распоряжении.

Миссия «The Dam Breaks» (27 июня 1941 года).

Защитить деревню, которая находится за вами, на северо-востоке, и нанести максимально возможный ущерб немцам.

Время: 15 минут.

Гоните по дороге налево, в сторону деревни, и освободите ее от немецких захватчиков.

Миссия «Gorshechnoe: First Attack» (30 июня 1942 года).

Атаковать немецкие силы и взять контроль над дорогой, ведущей из деревни на запад.

Время: 20 минут.

После долгого рейда по дороге вы наконец подкатитесь к городу. В принципе, уничтожить достаточное, для завершения миссии, количество вражеской техники вы сможете еще издали.

Миссия «Voronezh, the Defence» (3 июля 1942 года).

Напасть из засады на все атакующие силы с запада и помешать немцам пересечь реку.

Время: 15 минут.

По дороге, впереди, движется достаточное количество бронетехники врага, чтобы вы, убив их всех, закончили миссию.

Миссия «Voronezh, Towards the Brik» (3 июля 1942 года).

Ударить по немцам (с размаху) и сопровождать пехоту на переправе через реку.

Время: 15 минут.

Прибавляйте газу и гоните в сторону дороги. Достигнув ее, поворачивайте влево и, подъехав к деревне и освободив ее, продолжайте передвигаться по дороге. После переправы по мосту продолжайте ехать дальше.

Вам предлагается танк КВ-15 «Скоростной». А вот какой он скоростной – решать будете вы.

Миссия «A Parade In Our Streets, Too» (19 ноября 1942 года).

Атаковать и уничтожить вражеские силы на юге. Убедиться, что враг больше не контролирует ни одной деревни на западном берегу реки.

Время: 15 минут.



Передвигайтесь вдоль дороги в сторону деревни, на территории которой слева от вас будет находиться мост. Немного постреляв, продолжайте ехать дальше, а достигнув перекрестка, поверните направо. После этого просто езжайте по дороге, ожидая конца миссии.

Миссия «Back to Gorshechnoe» (25 января 1943 года).

Прорваться через немецкие линии на запад и уничтожить их противотанковые орудия.

Время: 15 минут.

Опять езжайте в сторону города и очистите его от вражеской техники.

Миссия «To Free Kharkov: part 1» (4 февраля 19 43 года).

Подавить немецкое сопротивление по дороге к Харькову и обеспечить безопасность первого моста на западе.

Время: 10 минут.

Сопроводите два сумасшедших медицинских грузовика, несущихся по дороге в город. Поработайте немного киллером в городе, и можете быть временно свободным.

Миссия «To Free Kharkov: part 2» (февраль 1943 года).

Подавить немецкое сопротивление по дороге к Харькову и обеспечить безопасность второго моста на западе.

Время: 15 минут.

Неситесь на полной скорости за теми же грузовиками в сторону деревни и переберитесь через мост. Не забывайте стрелять!

Миссия «Tomarovka» (16 марта 1943 года).

Обороняйтесь от проникновения врага с юга и запада до того момента, как отступит 40-я армия.

Время: 15 минут.

Двигайтесь по дороге прямо до первого поворота и расстреляйте кучу танков. Потом разворачивайтесь и обратно, также всех расстреливая. Миссия будет выполнена, когда от противника ничего не останется.





Миссия «The Critical» (5 июля 1943 года).

Вступить в бой с продвигающимися вперед немцами на западе. Не допустить прорыва вражеских частей через оборонительные линии на юге.

Время: 20 минут.

Это одна из немногих миссий, в которой вы дезориентированы. Просто езжайте, придерживаясь точек назначения и уничтожая на своем пути всю вражескую технику.



Миссия «Hold Em!» (6 июля 1943 года).

Защитить позицию на кряже (!) от немецкого штурма с запада. Не позволять врагу пройти мимо вас вдоль дороги.

Время: 20 минут.

Миссия – одна из самых сложных. Езжайте по дороге и расстреливайте «Тигров» и «Пантер». Выстрел по двигателю – и они в аду!

Миссия «Tomarovka, Again» (3 августа 1943 года).

Пробить немецкую оборону и очистить вражеские размещения в деревне.

Время: 15 минут.

Главное – ехать по дороге вперед и освободить деревню.

Вы просили танк КВ-85 модель 43? Получите!

Миссия «Raid on Makarov» (7 октября 1943 года).

Преследовать в южном направлении все оставшиеся части 70-й пехотной дивизии и уничтожить их.

Время: 15 минут

Достигнув, отстреливаясь, первой деревни, не расслабляйтесь, – вас ждет еще одна, которую также надо будет освобождать.

Миссия «Against the SS» (19 ноября 1943 года).

Уничтожить все вражеские силы, очистить деревню на юго-западе и взорвать штаб.

Время: 15 минут.

Постарайтесь доехать до деревни, не погибнув, и уничтожить там врага. Миссия закончится, когда большая часть танков будет уничтожена.

Миссия «Holding Off the Panzers» (22 ноября 1943 года).

Перехватить передовые части 1-й Бронетанковой дивизии на юго-западе и уничтожить их танки и пехотную поддержку, не позволив им пройти.

Время: 20 минут.

Миссия небольшая: в конце дороги находится около семи танков. Грохните их, и все.

Как прошлый танк? Понравился? Теперь попробуйте этот – ИС-2 модель 42 «Иосиф Сталин».

Миссия «Korsun Rocket» (1 февраля 1944 года).

Очистить дорогу от врага и обеспечить безопасность моста на западе.

Время: 10 минут.

Езжайте прямо по дороге и смотрите по сторонам, обстреливая огромное количество танков по бокам, в низинах. После всего этого ужаса начнется другой: вы выйдете на открытую местность, откуда будете видны еще большему количеству вражеской техники. Постарайтесь высунуться, стрельнуть, опять спрятаться и т. д., пока противник не поймет, что вы его уничтожили.

Миссия «Korsun Rocket, Continues» (12 февраля 1944 года).

Штурмовать немецкие укрепления и зайти им в тыл.

Время: 15 минут.

Как и всегда, после перестрелок с техникой, охраняющей подступы к городу, войдите в него. Освободите город, стреляя из чего-нибудь очень мощного.

Садись в танк Т-34/85 модель 44, или проиграешь!

Миссия «Jassy–Kishnev» (21 августа 1944 года).

Ударить в тыл немецких позиций на западе, таким образом отрезав горный хребет.

Время: 10 минут.

Заберитесь на один из высоких холмов вокруг дороги и гоните по нему параллельно дороге, стреляя по всем, кто внизу.

Миссия «Foosani» (27 августа 1944 года).

Уничтожить то, что осталось от 20-й бронетанковой дивизии до того, как они убегут через мосты на западе.

Время: 20 минут.

После преодоления довольно долгого расстояния вы приблизитесь к нескольким мостам, которые охраняет куча танков. Покидайте их всех в реку и постреляйте по плавающим мишеням.

Миссия «Vienna» (3 апреля 1945 года).

Подавить всякое сопротивление и очистить каждый квартал.

Время: 20 минут.

Доехав до огромного города, раскинувшегося на сотни метров, покатайтесь по всем его улицам, уничтожая врагов, которые скрываются за его зданиями.

8th GUARDS

Миссия «Towards the Sound of Battle» (7 июля 1941 года).

Снова захватить и удержать деревню на севере.

Время: 15 минут.

К сожалению, вам не удастся повеселиться. Войдите в деревню и уничтожьте буквально пару танков. И все.

Теперь попробуйте прокатиться на новом Т-34 модель 42!

Миссия «Prelude to Glory» (4 октября 1942 года).

Задержать врага, уничтожить максимальное возможное количество вражеской техники с минимальными потерями во время боя. Также не позволить врагу пройти по дороге на восток.

Время: 15 минут.

Доехав до поворота, уничтожьте там всех и мчитесь обратно, в противоположную сторону, где, уничтожив по дороге еще несколько единиц вражеской техники, вы закончите миссию.

Миссия «Hurrying Heinz» (8 октября 1941 года).

Отбросить атакующих немцев и обеспечить безопасность моста.

Время: 20 минут.

Впереди вас, как и всегда, находится город, который вам сегодня предстоит освободить. Езжайте туда и уничтожьте всех, кого только увидите.

Миссия «And Not to Die» (18 ноября 1941 года).

Задержать продвижение немцев с юго-запада и не дать им захватить деревню за вашей текущей позицией.

Время: 10 минут.

Уничтожьте все танки, находящиеся впереди вас, и те, что предательски подбираются сзади.

Миссия «Nadovrashye» (3 декабря 1941 года).

Атаковать и уничтожить все немецкие силы в Надовражье и в западном направлении.

Время: 15 минут.

Эту миссию лучше проходить, ориентируясь только по точкам назначения. Иначе вы можете заблудиться.

Миссия «Push 'Em Back, Way Back» (15 января 1942 года).

Уничтожить немецкие оборонительные позиции в деревне на юго-западе.

Время: 15 минут.

Продвиньтесь по дороге в деревню, которую вам надо почистить, и сделайте свое дело профессионально.

Миссия «Operation Mars: part 1» (24 ноября 1942 года).

Вступить в бой и уничтожить врагов в северном направлении.

Время: 10 минут.

Позади вас находится дорога. Езжайте по ней влево. Когда окажетесь в городе, уничтожьте там всех врагов.

К сожалению, танк KB ВС «Скоростной» не оправдывает своего названия. Но зато он более мощный и способен выйти на дуэль с «Тиграми» и «Пантерами»!

Миссия «Operation Mars: part 2» (июнь 1943 года).

Вступить в бой и уничтожить врага, находящегося в северном направлении.

Время: 15 минут.

Когда перед вами откроется простор с множеством танков, некоторые из вас подумают, что это конец. Но на самом деле это не так – уничтожьте их своим новым «Скоростным».

Миссия «A Line in the Steppe» (6 июля 1943 года).

Отразить немецкую атаку.

Время: 10 минут.

Съезжайте вниз, в дыру в каменном заграждении, и гоните по дороге на мост, по которому и проезжайте. Уничтожьте группу танков, ждущих вас дальше по дороге.

Миссия «Backs to the Wall» (8 июля 1943 года).

Удерживать деревню на севере и очистить этот участок от вражеских войск.

Время: 15 минут.

Выберитесь на дорогу. На ней поворачивайте налево и гоните в ту сторону, обстреливая танки противника, большая часть которых «Тигры». В конце будет небольшой городок на перекрестке. Там вам, возможно, и посчастливится закончить эту миссию.

Миссия «Swan Song of the Panzers» (10 июня 1943 года).

Остановить продвигающихся вперед немцев и очистить дорогу к следующей деревне.

Время: 20 минут.

Как всегда, двигайтесь по дороге и отстреливайте животных («Тигров» и «Пантер»). В конце будет деревня, где вы увидите целый зоопарк. Постарайтесь спрятаться за спинами своих товарищей, только тогда вы сможете пройти эту миссию.

Миссия «South Bound» (4 августа 19 43 года).

Переместиться на юг, преследуя убегающие немецкие силы через все деревни.

Время: 10 минут.

Здесь не надо будет врываться в города. Просто езжайте по дороге и стреляйте в «Тигров»...



Миссия «Olshany» (7 августа 1943 года).

Прорваться сквозь вражеские силы, не позволяя им продвинуться в северном направлении.

Время: 15 минут.

Миссия по количеству действий очень смахивает на предыдущую: езжайте и стреляйте по «Тиграм».

Миссия «Once More Into the Breach» (11 августа 1943 года).

Отодвинуть немецкие силы и воссоединиться с нашими товарищами в южном направлении.

Время: 15 минут.

Двигайтесь, отстреливаясь, по дороге вперед, до первого перекрестка. На нем поверните налево и продолжайте движение прямо. В конце вашего пути вас окружат, если вы им позволите, несколько танков. Уничтожьте их все.

Наконец! Долгожданный КВ-85 модель 43. Прислали из Москвы! Для вас персонально.

Миссия «Pursuit to Kazatin» (28 декабря 1943 года).

Прорваться, вступить в бой с немецкими тыловыми частями и уничтожить их. Потом продолжить движение на юг.

Время: 10 минут.

Двигайтесь по дороге в сторону мельниц. После этого, также отстреливаясь, доберитесь до города и освободите его от врага.

Вы еще не успели обкатать предыдущий танк, а вам уже Т-34/85 модели 44 вручают!

Миссия «Pursuit to the Dnestr» (23 марта 1944 года).

Обеспечить безопасность пересечения моста.

Время: 15 минут.

Езжайте по дороге до перекрестка, на котором вам надо будет повернуть налево. Не забывайте по пути уничтожать танки и машины противника.

Миссия «Breakthrough» (14 июля 1944 года).

Продолжить движение на юг и вступить в бой с любым врагом.

Время: 15 минут.

Проделайте очень долгий рейд по пустынным степям, уничтожая противника, попадающегося на вашем пути.

Миссия «Hold That Tiger» (5 августа 1944 года).

Отразить немецкий штурм с запада.

Время: 15 минут.

Продолжайте движение вдоль дороги, в сторону города. Уничтожьте противника, занявшего этот город.

Миссия «Reaping the Whirlwind» (15 января 1945 года).

Отодвинуть немцев к северо-западу, обеспечить безопасность моста. Продолжить движение на северо-запад и подавить там яростное сопротивление.

Время: 20 минут.

Снова гоните по дороге прямо, соблюдая по возможности все повороты. Когда часть противников, встреченных вами, будет думать о жизни, лежа в ставших могилами стальных коробках, вы тем временем, выйдя к первому перекрестку, никуда не сворачивайте, а езжайте дальше, в сторону моста.

Миссия «To The Baltic» (4 марта 1945 года).

Подавить любое сопротивление и очистить участок по направлению на северо-запад, к морю.

Время: 15 минут.

Подъехав к небольшой деревушке, уничтожьте всех подозрительных типов в танках. Потом езжайте, никуда не сворачивая, дальше и защитите мост. На этом все и кончится.

Миссия «One More River to Cross» (март 1945 года).

Очистить все высоты, захватив при этом деревни.



Время: 20 минут.

Представьте себя дальнобойщиком на военной службе. Теперь неситесь сквозь города, естественно, отстреливаясь. На первом же перекрестке тормозите и сворачивайте налево. После этого снова станьте дальнобойщиком. После второго перекрестка, свернув направо, гоните дальше, не забывая отстреливаться. Въехав в деревню, в которой дорога внезапно превращается в тупик, посмотрите по сторонам в поисках жертвы, а при отсутствии таковой разворачивайтесь и летите к последнему перекрестку. На нем не сворачивайте, а езжайте прямо, в другую деревню Когда вы окажетесь во втором на вашем пути тупике, миссия будет закончена.

В общем, прохождение этой игры рассчитано на несколько недель (или месяцев). Поэтому уход от реальности минимум на 14 суток вам обеспечен, дорогие наши игроманы.

■

Александр Лещинский



QUAKE II: THE RECKONING

РАЗРАБОТЧИК	Xatrix
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
ВЫХОД	1998 г.
ЖАНР	3D-action
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 90 (рекомендуется Pentium 133)
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеоплата – 1 Мб (рекомендуется 2 Мб + 3Dfx)
Звуковая плата – аналогичная Sound Blaster, 16 бит
Обязательно наличие на жестком диске игры Quake II





Наконец-то поклонники кровавого жанра 3D-action смогут купить достойное внимания продолжение игры Quake II, которое называется Quake II Mission Pack: The Reckoning. Продолжение получилось достойным. Помимо пяти новых эпизодов, содержащих по несколько уровней, вы увидите дополнительные примочки и новых монстров, причем один из них обладает свойством воскрешать убиенных вами сотоварищей. Для любителей получать все сразу и помногу есть масса кодов, которые достались в «наследство» от Quake II.

К сожалению Quake II Mission Pack: The Reckoning требует от вас наличия игры Quake II на жестком диске, причем произойдет автоматическая смена версии игры до 3.15, вследствие чего все раннее сохраненные игры для самого Quake II перестанут работать. Вдобавок к этому, установка дополнения требует достаточно много места на винчестере, которого хорошему игроману никогда не бывает достаточно. Но все же это лучше, чем требования Unreal, делающие последний недоступным очень большому числу 3D-шников.

И последнее, о чем необходимо напомнить: подробное руководство по Quake II вы можете прочитать в нашем журнале № 3 (6) за 1998 год.

ЗАВЯЗКА

Вы входите в состав элитного подразделения космического десанта. Командование вооруженных сил Земли получило информацию о готовящейся Строггами акции возмездия – они собираются послать флот для атаки на Землю. Вашему отряду поручено предотвратить это любой ценой.

Как обычно, во время десантирования ваша капсула столкнулась с метеоритом. В результате вы приземлились в болотистой местности рядом с базой Строггов. По счастью, помимо вашего верного бластера у вас есть и еще одно оружие – дробовик. Он лежит рядом с капсулой. Но когда вы подбираете его, то отчетливо слышите какие-то хлюпающие звуки. Похоже, местные уже в курсе вашего прибытия . Что ж, пора начинать веселье...

ВРАГИ

С первых же шагов вы видите, что проклятые Строгги времени зря не теряли. Они вывели новую разновидность обезьяны, скрестив ее, по всей видимости, с моржом (только посмотрите на ее бивни!). Эта пакость способна не только быстро и ловко прыгать, но и плавать под водой, где разделаться с ней еще сложнее. Затем после уничтожения рассыпается красивыми золотыми искрами, освещая все вокруг. Зовется эта мерзость Gekk.

Но это еще не все, дальше вы встретитесь с некими «чинилками» (Repair Bot) – маленькими летающими роботами, которые способны ремонтировать убиенных вами монстров. Уничтожайте их сразу, как только увидите, иначе борьба может длиться до бесконечности.

Кроме этого, начиная со второй половины игры, вам придется столкнуться с усовершенствованными Gladiator и Super Tank. Эти два вида врагов вдобавок к своей толстой броне оборудованы еще и защитным полем (как и Brains). Если в случае с Super Tank это еще не так страшно (он не может протискиваться в узкие коридоры и потому будет поджидать вас только на открытой местности), то вот Gladiator вам много крови попортит, ибо эти твари охраняют внутренние помещения базы Строггов. Как с ними бороться? Один из способов – непрерывно стрелять по ним из Hyperblaster (пока вы попадаете, Gladiator не будет стрелять в ответ). Если же «патронов» к Hyperblaster не хватает, то выхватывайте Rail Gun и, подскочив к врагу в упор, стреляйте. Почему надо стрелять в упор – потому что в этом случае Gladiator не будет стрелять в вас из Phalanx Particle Cannon, а применит свой «ножик». Хотя его удар и силен, но с пушкой ни в какое сравнение не идет.

Короче, приготовьтесь – вам предстоит непростое путешествие, но классное оружие и немного хитрости и смекалки приведут вас к победе!

НОВЫЕ ИГРУШКИ

В The Reckoning у вас будет три новых вида оружия.

Первое – **Ion Ripper**. Это оружие стреляет светящимися бумерангами, которые могут отскакивать от стен. Благодаря этому Ion Ripper очень хорошо использовать для атаки противников, укрывшихся за углом.

Второе оружие – **Phalanx Particle Cannon**. Вещь мощная, по силе чуть уступающая Rail Gun. Однако применять данное оружие на коротком расстоянии опасно для вашего здоровья.



Третий вид оружия – это, собственно говоря, не оружие, а устройство, которое вы несете в своем вещмешке. Называется оно **Trap** (ловушка). Ваша задача – заметить врага, стоящего немного впереди, выбрать ловушку и применить ее. Вы кинете ловушку и увидите при этом маленький смерч из ярких пылинок, образовавшихся на месте падения ловушки. Всякий стоящий рядом с этим смерчем (в том числе и вы сами) окажется втянутым в него и погибнет. При этом из смерча вылетит предмет, похожий на мячик. Это – пищевой контейнер. После того как смерч исчезнет, подберите контейнер, и он восстановит вам здоровье.

Последняя новинка The Reckoning называется **Quad Fire**. Она повышает на некоторое время скорострельность любого вида оружия в вашем арсенале и похожа на круг с четырьмя шипами.

ПРОХОЖДЕНИЕ

ПЕРВЫЙ ЭПИЗОД: Wild Area

Уровень «The Swamps»

Киньте прощальный взгляд на свой разбитый челнок и отправляйтесь в путь.

По дороге вам попадутся два прохода, закрытые лазерными лучами.

Поднимитесь по каменным ступенькам, и дорога приведет вас к отверстию в скале, за которым виднеется вода. Напротив вы увидите еще один проход в скалах. Нырните в воду, доплывите до конца, и выбравшись на сушу, доберитесь до этого прохода.

Идите прямо, пока не увидите справа воду, а слева каменные ступеньки. Вам – налево.

Поднявшись по ступенькам, идите вперед, придерживаясь левой стены, до самого конца, пока не увидите часть канализационной трубы, торчащей из воды.

Сломайте решетку и плывите по трубе в помещение с дверью. За второй дверью вас ждет следующий уровень.

Уровень «Sewers»

Смело шагайте вперед по извилистому коридору. По дороге вам попадется дверь. Чтобы ее открыть, пройдите дальше.

Вы попадете в затопленную водой комнату с кнопками. Единственная кнопка, до которой вы можете сейчас дотянуться, и откроет заветную дверку. Если второпях свалитесь в воду, не расстраивайтесь – там есть платформа-лифт.

Вернитесь в коридор к двери. Зайдя, поднимитесь по лестнице, теперь топайте по трубе до воды, нырните вниз. Обратите внимание на закрытый проход в трубе – это путь к переходу на следующий уровень (запомните его!). А пока плывите в другую сторону к лестнице. Поднимитесь по ней.

Вы попали в большое помещение с двумя колодцами (из одного вы только что вылезли) и двумя проходами. Для начала сходите налево.

Идите вперед и в дверь: вы попадете в помещение с еще одной дверью. Зайдите в нее, теперь идите по коридору и по лестнице вниз. Следующая дверь приведет вас в комнату, где за зеленой лазерной защитой вы увидите кнопку. Справа и слева, за раздвижными окошками, находятся предохранители. Разрушьте их (расстреляйте) – и защита отключится. Нажмите кнопку и посетите секретное место. Для этого нырните в воду. Там вы увидите решетку, расстреляйте ее и плывите по трубе до лестницы. Поднимитесь и возьмите оружие.

Вернитесь в помещение с колодцами и идите в правый проход. Держитесь правой стены, чтобы не пропустить секретное место (выстрелите в трещину в стене, и получите патронташ). Пройдите через две раздвижные двери. В помещении, в которое вы придете, нажмите кнопку справа от входа, чтобы спустить лаву.

Теперь прыгните в бассейн, откройте дверь и поднимитесь на платформе-лифте. Здесь вас ждет еще одна дверь.

Перед вами кнопка. Чтобы ее нажать, аккуратно пройдите по узенькому карнизу. Если у вас постоянно включен режим «бега», отключите его на это время. После нажатия кнопки бассейн внизу наполнится водой. Прыгните в него и доберитесь до последней не включенной кнопки в этом помещении, чтобы нажать ее.

Вернитесь в помещение с колодцем. Вы увидите, что первый колодец закрылся, но зато открыт второй. Спуститесь в него.

Коридор приведет вас в знакомое помещение, затопленное водой. Нажмите доступную вам кнопку, чтобы поднять мост и открыть проход к следующей кнопке. Нажав ее, идите к закрытому проходу в трубе.

Путь открыт. Плывите до конца, а когда выберетесь на сушу, отыщите лесенку. Поднявшись, идите в дверь с надписью «Exit».

Уровень «Waste Sieve»

Спрыгните в воду и плывите до конца помещения. Нырнув поглубже, вы увидите крутящееся сооружение. Проплывите через него на другую сторону. Обратите внимание на закрытый люк в воде.

Выйдя из воды, поднимитесь по лестнице. Обернитесь. На стене вы увидите большую квадратную панель с рисунком. Выстрелите в нее, и откроется секретное место. Правда, придется проявить чудеса ловкости, чтобы попасть в него и достать оружие.

Теперь идите в дверь. Шагайте все время прямо, пока не доберетесь до кнопки. Нажав ее, вернитесь к воде – люк теперь открыт. Нырните в него и плывите по трубе прямо до конца, затем налево и всплывите.

Чтобы выбраться на сушу, разрушьте решетку над вашей головой. Поднимитесь по лестнице и, пригнувшись, проберитесь в соседнее помещение с колодцем и дверью.

Идите в дверь. Нажмите кнопку справа от входа, чтобы задействовать лифт-платформу. Поднявшись, спуститесь по лесенке в проход между трубами и нажмите там кнопку. Поднимитесь и нырните в открывшийся люк «А».

Плывите налево и до конца. Сразу всплывите на поверхность, иначе засосет вниз. По двойной трубе поднимитесь наверх и нажмите там кнопку. Тем же способом вернитесь в помещение с люками.

Теперь открыт люк «В». Перепрыгните с трубы люка «А» к нему и вперед. Вы подумаете, что попали в ловушку – хода нет ни налево, ни направо. Я тоже так думал, минут, наверное, пять, пока не заметил искры, вылетающие сверху, недалеко от прохода, закрытого острыми зубьями. Расстреляйте это место и вылезьте в образовавшееся отверстие.

Большая дверь на возвышении, напротив пролома, пока закрыта, так что идите в маленькую. Затем в следующую.

Поднимитесь по лестнице, поверните налево и идите до самого конца. Спуститесь вниз и в дальнем углу помещения отыщите кнопку. Когда будете идти обратно, будьте очень внимательны – не пропустите маленькую лесенку, которая опустилась сразу за поворотом. Поднимитесь по ней и нажмите кнопку. Если вы перепрыгнете на наклонные трубы, то под ними (в самом конце, в том месте, где они ближе всего к потолку) найдете тайник с бронежилетом.



QUAKE II: TH

Вернитесь к пробитой трубе и шагайте в открывшуюся большую дверь. Когда дойдете до раздвижной двери, не забудьте нажать кнопку слева. Пройдите немного вперед и поднимитесь на лифте-платформе, находящемся в центре коридора. Чтобы открыть дверь перехода на другой уровень, обойдите шахту лифта, зайдите в комнату и нажмите кнопку в полу.



Если хотите попасть в секретное место, посмотрите вперед и вниз. Напротив окна вы увидите значок «DualFire Damage». Перелезьте на трубу, дойдите до противоположной стены и аккуратно спрыгните на карниз, где лежит значок.

Теперь возвращайтесь к открывшейся двери «Exit».

Уровень «The Swamps»

Вот вы и вернулись к первому уровню, где все началось. Идите по воде направо к большой двери, рядом с которой находится кнопка. Нажмите ее и зайдите во внутрь. Идите направо до конца помещения. Там вы увидите компьютер, нажмите на его клавиатуру. Теперь вернитесь ко входу и поднимитесь на лифте.

Идите в следующее здание. Там находится переход на следующий эпизод.

ВТОРОЙ ЭПИЗОД: Compound Unit

Уровень «Outer Compound»

Дорога приведет вас к большой трапециевидной двери. Идите в нее и дальше вперед, пока не попадете в помещение с большим пультом управления слева. Вы увидите две двери: прямо и справа. Для начала сходите направо.

На лестнице лежит бесхозный CD-ROM. Подберите его и пройдите вперед – в дверь. Спуститесь по дальней лестнице.



Сразу за поворотом, слева, есть небольшой тупик. Если хотите найти секретное место, идите в него. За бочками на стене есть кнопка-панель, нажав на которую, вы откроете тайник в стене напротив.

Выйдя из тупика, поверните налево и посмотрите наверх. Вы увидите пролом в потолке и вылетающие оттуда искры. Стрельните в это место. Потолок разрушится и упадет ящик. С его помощью заберитесь на металлическую наклонную конструкцию и по ней двигайтесь в пролом, где находится секретное место.

Вернитесь к пульту управления и идите в дверь прямо. Шагайте прямо, пока справа не увидите кнопку с надписью «ALARM». Когда сирена стихнет, идите в открывшийся слева проход.

Спуститесь по винтовой лестнице. Пройдите в дверь и шагайте вперед до лесенки. Поднимитесь по ней и идите по коридору до большого помещения с ящиками.

Пройдите вперед до конца. Слева находится лестница. Поднимитесь по ней и идите вперед мимо зала с мониторами до развилки. Перед вами два пути: прямо и направо. Идите вперед.

Вы попадете в большой зал с аппаратурой. Слева у стены стоит компьютер. Нажмите на его клавиатуру, чтобы дезактивировать лазеры. Теперь идите вперед – в дверь.

Извилистый коридор приведет вас к лестнице. Спуститесь по ней и зайдите в зеленую трапециевидную дверь – это переход на следующий уровень.

Уровень «Inner Compound»

Идите по коридору. Слева будет дверь – вам туда. Сначала зайдите в закуток с двумя кнопками и включите сначала правую, а затем левую. Когда включится лазер, идите налево, найдите в этом же помещении компьютер и нажмите на его клавиатуру, чтобы развернуть зеркала. Лазерный луч пробьет стену и откроет вам проход.

Идите в дыру в стене. Сразу за поворотом будет небольшая комната с компьютером, нажмите на его клавиатуру и идите в проход налево.

Большой лифт-платформа поднимет вас на следующий этаж. Коридор приведет вас в большое помещение с ящиками. Идите из него в проход направо.

Спуститесь по любой лестнице и идите в проход прямо и на улицу. Справа от двери, в скалах, есть каменные выступы-ступеньки. Если вы сумеете забраться по ним на крышу, то обнаружите секретное место.

Если хотите побывать еще в одном тайнике, нырните в воду и плывите направо до самого конца (под арку), вылезьте из воды, и в пещере вы обнаружите секретное место, где лежит глушитель.

Теперь плывите обратно. По дороге почаще всплывайте, чтобы не пропустить большие каменные ступеньки в скалах. Как только вы обнаружите ступени, вылезьте и поднимитесь по ним к выходу на улицу.

Идите направо к большой квадратной двери. Пройдите мимо нее в проход слева к переходу на следующий уровень.

Уровень «Core Reactor»

Идите по наклонному коридору вниз, затем через большое прямоугольное помещение прямо в проход. Как только вы войдете в него, увидите развилку: проход вперед и направо.

Идите вперед. В конце этого помещения – лестница, поднимитесь по ней.

Вы находитесь в большом помещении. Идите в первую правую дверь. Когда доберетесь до развилки (перед вами будет фрагмент большой красной трубы, похожей на кристалл), идите направо и снова направо (вверх по лестнице). Дойдите до конца комнаты и нажмите на рычаг, чтобы открыть доступ к энергетическим кубам.

Спуститесь к развилке и вниз по лестнице, которая находится справа. Возьмите энергетический куб и на обратном пути загляните под лестницу – здесь находится секретное место.

Вернитесь в большое помещение, пройдите его до конца, затем идите в дверь. Шагайте вперед до упора и спуститесь вниз.

Выйдите из этой комнаты, а в следующей вы увидите в стене слева энергетический куб. Возьмите его и идите к выходу. Сразу сверните в проход налево к виднеющемуся вдали озеру лавы. Отыщите там лифт-платформу и поднимитесь на нем на следующий этаж. Здесь также найдите лифт и снова езжайте наверх.

Идите направо и нажмите кнопку в полу. Перед вами (на нижнем этаже) откроется дверь – идите в нее.

Пройдите прямо в комнату с лифтом-платформой в центре. Поднимитесь на нем. Дойдите до конца помещения, спрыгните вниз и выходите с этого уровня в зеленую дверь.

Уровень «Inner Compound»

Идите в большую квадратную дверь. Спуститесь по лестнице, которая находится справа и отыщите два гнезда, куда вставляются энергетические кубы. Установив их, идите в проход. Длинный коридор приведет вас к рычагу – нажмите его.

Теперь идите в проход, расположенный справа от рычага, где виднеется лава.

Задачка не для слабонервных: вы должны пройти по узкому мостику через кипящую лаву, а в это время несколько здоровых молотов будут всеми силами пытаться стукнуть вас по голове. Но делать нечего – вперед!

Если вы еще живы, то перед вами окажется долгожданная дверь, ведущая на следующий уровень.

Уровень «The Warehouse»

Идите все время вперед, пока, поднявшись по лестнице, не ока-

жетесь у развилки. Вам пока направо.

Зайдите в дверь, которая находится слева. Дойдите до конца помещения, поднимитесь по лестнице и идите все время вперед, затем снова вверх по лестнице в помещение с огромными железными столбами.

Обойдите с любой стороны стену и спуститесь по небольшой лесенке. Идите на улицу.

Зайдите в соседнее помещение. Шагайте вперед к лифту-платформе, спуститесь на нижний этаж.

Пройдите по коридору к двери, зайдите и внимательно посмотрите вперед. Вы увидите у стены лестницу, которая ведет к небольшой закрытой двери. Запомните эту лестницу и дверь – это конечный пункт вашего назначения на этом уровне.

Теперь идите вперед. Вы без труда отыщете дверь и кнопку, открывающую ее.

Войдя в дверь, обратите внимание на вылетающие из правой стены искры. Стрельните в это место, чтобы взорвать стену и идите в образовавшуюся дыру.

Шагайте по воде все время прямо, пока не дойдете до лестницы. Поднимитесь и пройдите вперед. Нырнув, вы увидите затопленный проход в соседнее помещение. Плывите туда и выбирайтесь на сушу, пока вас не сожрали.

Поднимитесь по наклонной дорожке и идите по коридору, пока не доберетесь до закутка с компьютером. Нажав на его клавиатуру (отключится защитное поле у лифта), вернитесь к затопленному помещению.

С помощью двух платформ, плавающих в воде, доберитесь до кнопки, находящейся напротив. Нажав ее, вы переключите платформы на подъем. Используйте их, чтобы подняться наверх.

Отыщите в этом помещении кнопку и включите ее, теперь идите в дверь. Вы снова увидите «искрящуюся» стену. Взорвите ее и лезьте в образовавшийся пролом. Вам нужно спрыгнуть вниз в воду, но не торопитесь расстреливать красный предохранитель, чтобы отключить вентилятор. Немного выше есть труба, которая ведет в секретное место. Вы можете попасть в нее, используя струю воздуха, поднимающую вас вверх, и собственную ловкость.

Посетив тайник, вернитесь к вентилятору, расстреляйте предохранитель и прыгните в воду. Проплывите через вращающиеся лопасти винта и заберитесь на возвышение, где находится компьютер. Нажмите на его клавиатуру, и рядом откроется ниша, где лежит Зеленый ключ.

Теперь посмотрите с этого возвышения в воду. Вы увидите два прохода. Один (дальний) – это тот, откуда вы сюда приплыли. А второй (ближний) – куда вы должны сейчас плыть.

Доберитесь до конца прохода и поднимитесь по лестнице. Идите налево. Дорога приведет вас к двери, за которой в полу находится кнопка. Пока можете не нажимать на нее, а просто запомните это место, вы сюда скоро вернетесь. Идите в следующую дверь.

Спуститесь по лестнице, затем в дверь, направо и все время вперед, пока не упретесь носом в дверь. Зайдите и нажмите на клавиатуру компьютера, который здесь находится.

Вернитесь к кнопке в полу и нажмите ее. Вы открыли ту самую заветную дверку, которую вас просили запомнить в самом начале. Идите к ней.

Немного поплавав, вы доберетесь до двери, ведущей на следующий уровень.

Уровень «Intelligence Center»

Идите направо. Коридор приведет вас к лесенке. Поднимитесь по ней, шагайте налево и в трубу. В конце трубы будет лестница. Поднимитесь по ней и на развилке поверните направо.

Коридор приведет вас к большой красной двери, ведущей на улицу. Как только вы выйдете на улицу, ловушка захлопнется. Вы окажетесь в объятиях серьезных противников Супертанков. Только после их полного уничтожения вы сможете открыть двери.

Разыщите на улице вторую красную дверь и идите в нее. Придерживайтесь правой стены, когда будете идти по коридору, чтобы не пропустить проход справа. Сверните в него.

На развилке идите в любую сторону, вы в любом случае окажетесь около небольшого спуска вниз. Идите туда.

Нажав на клавиатуру компьютера, возвращайтесь в коридор, откуда сюда пришли, и идите по нему дальше. Перед вами будут два прохода с белым светящимся контуром по периметру. Идите прямо.

Если вы с помощью ящиков заберетесь на трубы, стоящие у стены, а затем спрыгнете в узкий закуток между стеной и трубами, то найдете секретное место, где лежит «черепушка».

Откройте двери большого лифта, войдите в него и нажмите на кнопку с надписью «EXIT». Лифт привезет вас на следующий эпизод.

ТРЕТИЙ ЭПИЗОД: Industry Unit

Уровень «Industrial Facility»

Идите вперед до конца и откройте кнопкой дверь на улицу. Слева вдоль стены, начиная от входа, идут, отгороженные друг от друга столбами, небольшие ниши. В самой последней находится секретное место. Правда, добраться до него будет сложновато, но если оно вам нужно, то дерзайте.

Справа от входа находится большая металлическая дверь, за ней стоит Супертанк. Сразитесь с ним и сходите в нишу, где он стоял, чтобы взять код доступа к двери, находящейся напротив.

Когда вы в нее наконец-то войдете, обратите внимание на большую металлическую дверь (сразу за первым поворотом, слева). Идите в нее. Сделайте несколько шагов и обернитесь. Рядом с дверью вы увидите три ящика, стоящих друг на друге. Расстреляйте верхний ящик, и вы увидите кнопку. Выстрелите в нее, и за вами откроется проход в полу, который приведет вас в секретное место, где лежат патронташ и глушитель.

Теперь шагайте по коридору направо и сверните в проход налево. Обратите внимание на закрытый защитным полем проход прямо, вы вернетесь к нему после долгого путешествия по уровням.

Идите по коридору вперед, пройдите через комнату, где в центре навалена груда ящиков, в проход и до развилки.



Справа и слева от вас будут два лифта, а впереди – проход к двери, открывающейся красным ключом.

Поскольку ключа у вас пока нет, идите для начала в левый лифт. Падение будет не долгим, но болезненным. Пройдите вперед и в дверь. Вы попадете на улицу, где в нише лежит зеленый ключ. Разделайтесь с Супертанком – и ключ ваш. Хватайте его и возвращайтесь к развилке.

Идите в правый лифт. Он привезет вас к двери, открывающейся зеленым ключом. За ней вас ждет переход на следующий уровень.

Уровень «Outer Base»

Сплавайте на другую сторону, отыщите в полу кнопку и нажмите на нее, чтобы выдвинулся мост.

QUAKE II: TH

Вернитесь обратно и перейдите по мосту на противоположную сторону. Зайдите в дверь. Расстреляйте бочки, стоящие между наваленными справа ящиками. Вы обнаружите между ящиками кнопку, нажав на которую, получите гипербластер.

Идите дальше. На развилке остановитесь и взорвите решетку, которая находится перед вами. Идите вперед, в образовавшийся пролом. Слева, в стене, есть небольшое вентиляционное отверстие – лезьте в него.

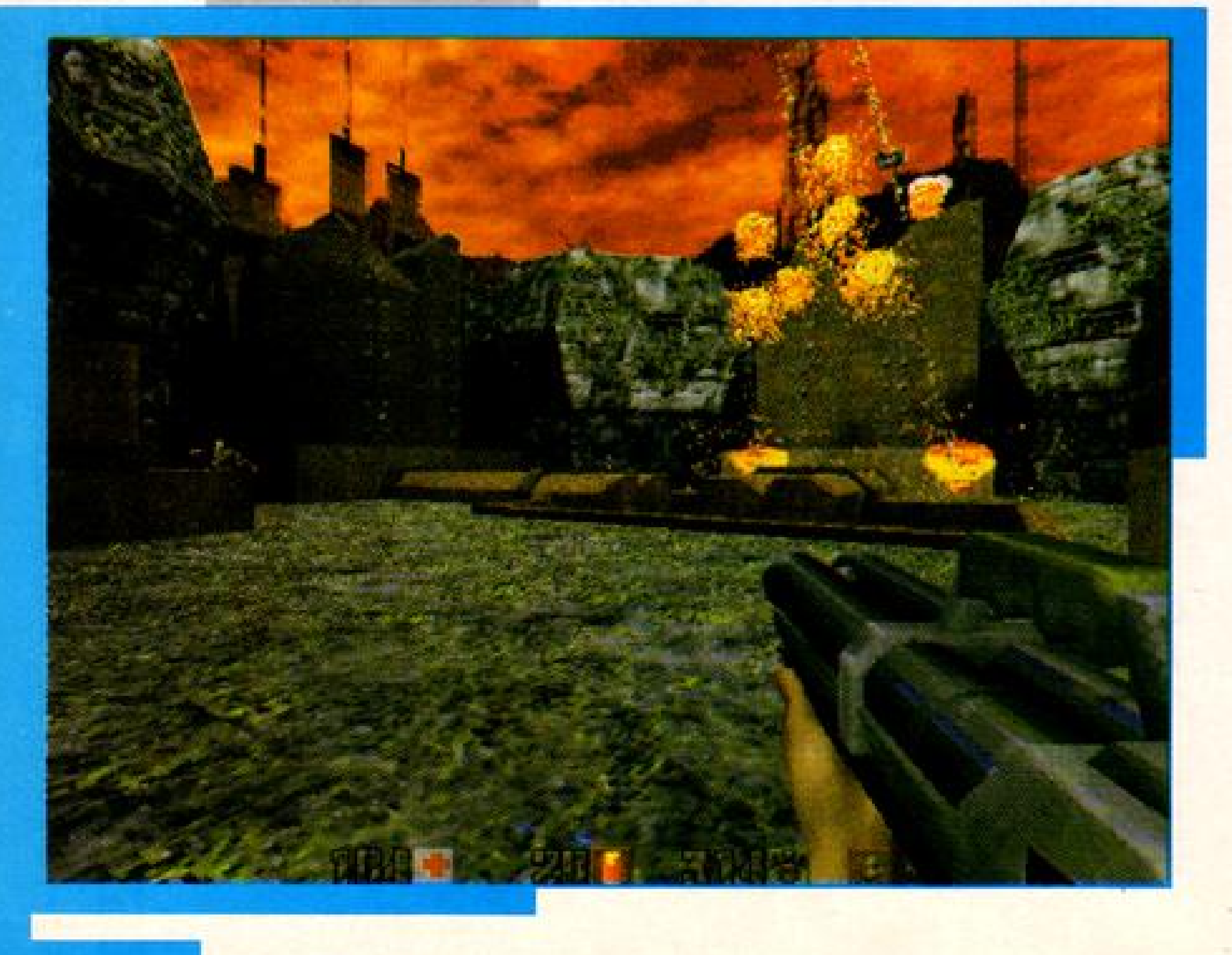
Спустившись, идите направо. Пройдя два больших помещения, вы обнаружите в узком коридоре (в конце второго помещения) кнопку. Нажмите ее и возвращайтесь к вентиляционному отверстию.

Поднимитесь по маленькой лесенке и идите направо. Шагайте по коридору все время вперед, пока не дойдете до лестницы. Спуститесь. Пройдите в проход – и вы увидите еще одну лестницу. Поднимитесь по ней и идите прямо, пока не упретесь в стену. Обратите внимание на угол справа. Он не острый, а как бы закрыт прямоугольной дверью. Постреляйте в нее, и откроется проход в секретное место. Пройдите по коридору до конца, спуститесь вниз и хорошенько пошарьте по всем закоулкам.

Вернитесь обратно и топайте по коридору дальше до большой лестницы. Спуститесь по ней и идите в дверь налево. Отыщите лифт-платформу. Поднявшись на нем, пройдите по коридорам до конца и спрыгните в шахту лифта. Найдите дверь – и вперед.

Вы попадете в помещение, где в центре лежит сломанная космическая шлюпка. Пройдите в дальний угол и расстреляйте бочки. Металлический столб упадет от взрыва и разрушит стену, лезьте туда.

Вы увидите в комнате компьютер. Нажмите на его клавиатуру, чтобы получить красный ключ. Теперь поднимитесь по лесенке. Нажмите на кнопку, чтобы открыть дверь, и вернитесь на уровень «Industrial Facility».



Уровень «Industrial Facility»

Идите к двери, открывающейся красным ключом. На улице вы увидите вход в соседнее здание. Войдя в дверь, вы попадете на следующий уровень.

Уровень «Refinery»

Для начала сохранитесь, а затем попробуйте по плавающим в кислоте ящикам добраться до противоположного берега, предварительно расстреляв находящийся там ящик (за ним вы увидите кнопку).

Нажав на кнопку, вы закроете часть пола, что даст вам возможность сходить под лестницу и взять защитный костюм.

Если хотите посетить секретное место, наденьте костюмчик и поплавайте в кислоте. Отыщите туннель и плывите по нему до самого конца. Вы отыщете значок «Dual Fire Damage», увеличивающий мощность оружия вдвое.

Теперь немного пошатайтесь по уровню. Двери будут для вас недоступны, но, путешествуя по уровню, вы рано или поздно получите сообщение по радио и подсказку по «F1»: «Return to Industrial Facility. Locate stolen airstrike marker». По секрету скажу, что это будет в тот момент, когда вы выберетесь на улицу к скалам. Как только это сообщение появится, вернитесь на уровень «Industrial Facility».

Уровень «Industrial Facility»

Шагайте к двери, закрытой защитным полем (о ней говорилось раньше). Убейте монстра, охраняющего вход, и защитное поле исчезнет. Нажмите на клавиатуру компьютера, чтобы открыть дверь, которая находится рядом, и идите в нее.

Спуститесь по лестнице, пройдите через комнату прямо и поднимитесь по другой лестнице, теперь налево в проход. В центре этого большого помещения также находится лестница. Спуститесь по ней. Идите прямо и налево, к двери. Войдя в нее, отыщите лифт – он привезет вас к переходу на следующий уровень.

Уровень «Water Treatment Plant»

Если вас не интересуют тайники, идите направо, спуститесь по лестнице и зайдите в дверь. Но если вы страстный поклонник всяких секретных мест – идите налево по дорожке до самого конца. По еле заметным выступам в скале заберитесь на крышу и дойдите до ее противоположного конца – вот вы и на месте. Теперь слезайте и шагайте в дверь.

Другой тайник вы отыщете, если свернете в проход, который находится справа от двери. Шагайте по коридору до конца и, выйдя на улицу, прыгните в воду. У стены напротив ворот, между трубами, вы отыщете двойную обрезанную трубу. Подплывите под нее – одна из решеток треснула. Разрушьте ее до конца и плывите во внутрь. После долгого путешествия вы доплывете до секретного места (если не утонете, конечно).



Вернитесь в большое помещение и идите вперед, в проход, потом по коридору до большого помещения, сверните направо в комнату с ящиками. Поверните налево и пройдите между ящиками прямо к большущей двери, ведущей на улицу. Слева от нее, между ящиками, вы увидите узкий проход. Суньте туда нос – увидите красный предохранитель. Уничтожьте его. Из потолка выдвинется лесенка (около сломанной кнопки). Если сумеете по ней забраться наверх, то попадете в еще одно секретное место.

А теперь идите на улицу в большую дверь. Справа от входа будут две лестницы: наверх и вниз. Вам нужно спуститься вниз.

Кстати, если вы здесь нырнете в воду и поищете в дальнем углу слева от ворот, то обнаружите секретное место.

Теперь идите в проход. Поднимитесь по лестнице и выйдите налево, на улицу. Поверните направо. Около труб, на стене, вы увидите кнопку. Нажмите ее, чтобы открыть ворота.

Нырните в воду и плывите в ворота. Вылезьте на первый же участок суши, поднимитесь здесь по лестнице и нажмите кнопку. Теперь плывите дальше до самого конца (через двое ворот).

Выбравшись на сушу, вы обнаружите дверь на следующий уровень.

Уровень «Badlands»

Этот уровень полностью оправдывает свое название «Плохие земли». Вы замучаетесь лазать здесь по скалам и искать проходы. Ваша цель – найти украденный Airstrike Marker.

Поднимитесь по лестнице и, пройдя немного по трубам, спрыгните в соседнее помещение. Идите в туннель, затем на развилке в любую сторону до лестницы, ведущей наверх. Поднимитесь.

Посмотрите вокруг. Обнаружив наваленные в воде камни, плывите в их сторону и выберитесь на сушу. Идите в проход в скалах до конца.

Нырните в небольшую лужу и опуститесь на дно. Отыщите туннель и плывите по нему до конца. Вынырните и поднимитесь по каменным ступенькам.

Вы находитесь на верхнем ярусе скалы. Пройдите налево до конца и спрыгните на второй ярус.

Идите в проход в скалах до развилки. Поверните направо и спуститесь вниз. Спрыгните в яму и отыщите в ней проход. Он приведет вас к другой такой же яме. Вылезьте из нее и будьте осторожны – здесь камушки на голову сыплются. Когда упадут три осколка скалы, поднимитесь по ним на верхний ярус скалы и идите в проход.

Думаете, что попали в тупик? Потопчитесь вокруг скалы, и ваш богатырский топот вызовет небольшое землетрясение, в результате чего за скалой образуется пролом, куда вы и должны залезть.

Пройдите по туннелю вниз, пока не обнаружите поляну, где в центре на обломке скалы крутится долгожданный Airstrike Marker. Но так просто он вам не достанется, поэтому идите в проход напротив. Придерживаясь левой стены, доберитесь до ступенек, поднимитесь по ним и с этого возвышения постарайтесь допрыгнуть до Airstrike Marker'а. Вернитесь в этот же проход, и, придерживаясь правой стены, идите до конца на улицу. Внизу вы увидите колодец, из которого сюда пришли.

Дождитесь, когда стихнет землетрясение, и идите обратно в проход в скале, придерживаясь левой стены. Так вы попадете в только что открывшийся проход. Пройдите по нему вперед – и вы обнаружите дверь, которая приведет вас на уровень «Refinery».

Уровень «Refinery»

Топайте по коридору вперед до двери с кнопкой. Выйдите и шагайте, придерживаясь правой стены, до первого прохода справа – вам сюда.

Когда доберетесь до улицы и увидите перед собой дверь, открывающуюся синим ключом, поверните налево и спуститесь вниз. Идите по туннелю до конца, поднимитесь по лестнице и отыщите на улице сооружение, напоминающее сейф без дверцы или телевизор без кинескопа.

Поместите в него Airstrike Marker и спрячьтесь куда-нибудь: через несколько секунд начнется налет бомбардировщиков.

Посмотрите со злорадной ухмылкой на повреждения, нанесенные врагу, и идите в открывшуюся перед вами дверь.

Спуститесь вниз и идите, придерживаясь левой стены, до лестницы. Поднимитесь по ней, дойдите до следующей, поднимитесь и сверните направо к лифту-платформе.

На этаже, куда вас доставит лифт, идите направо и по трубам доберитесь до синего ключа.

Теперь – бегом к заветной дверке. Открыв ее, садитесь в лифт. Он доставит вас на склад. Пройдите немного вперед и сверните в проход налево.

Вы дойдете до поезда. Садитесь в кабину, жмите на пульт – и вперед, на следующий эпизод.

ЧЕТВЕРТЫЙ ЭПИЗОД: Hangar Unit

Уровень «Lower Hangars»

Выйдите из поезда и шагайте в проход. Из складского помещения с ящиками вы выйдете к развилке. Идите налево и в первый же проход налево.

Коридор приведет вас в небольшую комнату с ящиками, далее идите в проход направо, а затем в лифт налево.

Поднявшись на лифте, идите налево и в проход. Войдите в дверь и топайте вперед к следующей двери. Мрачные широкие коридоры приведут вас к лифту. На нем вы подниметесь в помещение с двумя компьютерами. Нажав на их клавиатуры, вернитесь к первому лифту. Напротив него открылась дверь – вам туда.

В центре комнаты, куда вы попали, находится лифт-платформа, который отвезет вас наверх.

Поднимитесь по лестнице, пройдите налево и нажмите кнопку. Вернитесь к лестнице и идите в открывшийся проход.

Вы попадете в компьютерный зал. Нажмите на клавиатуру центрального компьютера и садитесь в лифт. Он привезет вас к лестнице. Спуститесь. Идите налево и снова налево, между ящиками к двери.

На развилке поверните налево и нажмите кнопку. Упавший ящик пробьет в полу дыру. Слазьте в нее и возьмите снаряды. Если хотите посетить секретное место, поройтесь в ящиках, которые находятся в углу напротив ступенек.

Спуститесь по ступенькам вниз, пройдите налево и топайте в туннель, держась все время левой стены. Вы дойдете до прохода с красным светящимся контуром (здесь было защитное поле).

Шагайте прямо, затем в дверь. Вы попали на огромный склад. Если вы сразу от входа, свернете за правые ящики, дойдете до конца и расстреляете ящик, стоящий перед вами, то обнаружите секретное место, где лежит бронежилет.

Пройдите до конца склада, поднимитесь по лестнице, и без труда отыщете двери большого лифта, который привезет вас на другой уровень.

Уровень «The Hangars»

Идите себе вперед из двери в дверь, пока не доберетесь до комнаты с лифтом и дверью, закрытой защитным полем (она открывается красным ключом и является конечной целью вашего путешествия на этом уровне – запомните ее!).

Поднимитесь на лифте. Вам налево, в дверь. Теперь спрыгните вниз и зайдите в очередную дверь. Отыщите кнопку и нажмите ее. Вы увидите, что часть пола справа от кнопки (здесь стоят ящики) поднимается. Воспользуйтесь этим, чтобы попасть на верхний этаж.

Пройдитесь по коридору, в дверь, и на развилке прямо. Обратите внимание, что слева находится дверь, открывающаяся синим ключом. Запомните ее.

Вы попадете в большое помещение, где справа находится большой лифт-платформа. Поднимитесь на нем на следующий ярус и пройдите по нему до конца. Здесь вы обнаружите кнопку, которую нужно нажать, рядом же лежит синий ключ. Взяв его, идите к синей двери.

Открыв синим ключом дверь, идите налево и в дверь. Спуститесь вниз и сразу идите направо в проход. Там вы увидите лифт. Поднимитесь на нем и шагайте прямо.

Нажмите кнопку, которая находится между пультами управления, обернитесь и возьмите красный ключ.

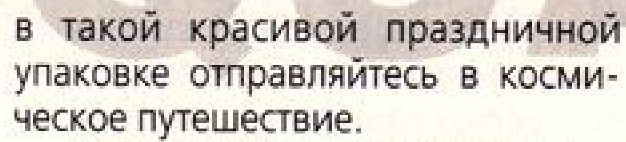
Чтобы не плутая, побыстрее добраться до красной двери, дойдите до синей двери, спрыгните вниз (совсем вниз), идите в проход и все время вперед, из двери в дверь, никуда не сворачивая.

Открыв красную дверь, обратите внимание на металлическую дверь-заслонку слева от входа. Поднимитесь по лесенке, пройдите направо и снова по лестнице вверх.

В помещении с ездящими ящиками нажмите на кнопку справа. Вернитесь к заслонке. Проход открыт, ползите туда.

Наконец-то разогнувшись, дойдите до конца и запрыгните в один из проезжающих внизу контейнеров. Сто раз сохранитесь перед этой процедурой, чтобы не начинать уровень заново. Теперь вот





в такой красивой праздничной упаковке отправляйтесь в космическое путешествие.

Уровень «Strogg Freighter»

Расстреляйте крышку ящика и выберитесь наружу. Поднимитесь по лестнице и идите в дверь. Прямо перед вами будет лифт, садитесь в него, поднимитесь на второй этаж и идите вперед, в дверь.

Поднимитесь по лестнице, пройдите вперед. Перед вами будет стена, в центре которой находится панель с рисунком. Выстрелите в панель, и вы обнаружите секретное место, где лежит бронежилет. Теперь обойдите эту стену и садитесь в лифт-платформу.

Поднявшись наверх, пройдите через компьютерный зал прямо напротив двери. Выйдите. На развилке поверните направо (слева же будет дверь, открывающаяся синим ключом).

Пройдите вперед до комнаты с кнопкой. Нажав ее, садитесь в лифт.

Шагайте прямо, в проход, а затем налево, мимо камер, где томятся ваши менее «крутые» соратники.

Спрыгните в шахту лифта. Нажмите на клавиатуры двух компьютеров и возьмите синий ключ. Уходя, нажмите на кнопку.

Идите к синей двери. Когда будете проходить мимо камер, добейте «замученных в застенках». Войдя в синюю дверь, поверните налево, затем в следующую дверь и вниз – в шахту лифта.

Отыщите в этом помещении лифт наверх. По дороге вы увидите еще один лифт с надписью «EXIT» (запомните его!).

Поднявшись, вы увидите проход к лифту, закрытый защитным полем. Чтобы снять защиту, убейте пятерых монстров, охраняющих пульты управления на этом уровне. Обязательно заберите энергетические кубы (4 штуки).

У вас есть 30 секунд, чтобы спуститься на этом лифте вниз и вставить энергетические кубы в гнезда. Они находятся справа и слева. Уф, кажется, пронесло!

Теперь отправляйтесь к лифту с надписью «EXIT» – и на следующий эпизод.





ПЯТЫЙ ЭПИЗОД: Moon Base Unit

Уровень «Cargo Bay»

Идите прямо в проход. Из коридора вы попадете в помещение с ящиками. Пройдите через него, затем в проход и вперед до конца винтовой лестницы.

Хотите адреналинчику хлебнуть для восстановления сил? Тогда обратите внимание на четыре ящика, сложенных справа у стены. Заберитесь с их помощью на металлические перекрытия, пройдите по ним до конца и спрыгните вниз к большому квадратному щиту с узором, висящему на стене. Постреляйте в щит, и за ним откроется секретное место.

Спустившись вниз, вернитесь к ящикам, сделайте несколько шагов вперед – и вы окажетесь у развилки.

Идите направо, не заходя в проход, остановитесь на мосту. Попрыгайте – чувствуете неземную легкость? Так вот, воспользуйтесь этим, чтобы с моста, на котором вы стоите, перебраться по ящикам на противоположную сторону.

Если вам это удалось, то с одной стороны будет щиток с надписями, за которым находится секретное место, а с другой – лифт-платформа. Постреляв в щиток, вы добудете «черепушку».

Поднявшись на лифте, идите налево, затем в проход и вниз по длинной лестнице. Перед вами будет дверь в виде шестиугольника, которая приведет вас на следующий уровень.

Уровень «Command Center»

Идите в проход прямо. Дойдя до скал, спрыгните вниз и шагайте в левый проход. Дойдите до крошечного озерка. Расстреляв лед, нырните в воду, и вы попадете в секретное место.

Возвращайтесь обратно, держась левой стены и посматривая вверх. Вы обнаружите туннель в скале. Залезьте в него, дойдите до конца и перепрыгните в проход напротив.

Пройдя до конца, сигайте вниз, затем вперед до тупика и по выступам в скале заберитесь на самый верх.

Идите в проход. Перед вами будет энергетическая установка, а справа от нее кнопка, нажмите ее и шагайте в проход напротив.

Когда выйдете на улицу, идите вперед в следующий проход, придерживаясь правой стены. Вы снова попадете в зал с энергетической установкой. Нажмите там кнопку и идите в следующий проход.

Поднимитесь на лифте-платформе на следующий этаж. Пройдите по коридору. Сразу у входа, слева, будет третья кнопка. Нажав ее, идите в проход напротив.

Вы снова попадете на улицу. Поверните направо, в проход и отыщите последнюю кнопку.

Теперь внимание! Не спешите спускаться на улицу, а выйдите вместо этого на площадку, находящуюся рядом и нависающую над двором. Посмотрите вниз, и под собой увидите главного врага. Этот мерзавчик будет частенько постреливать в вас из своего BFG, поэтому сражаться с ним надо так: высунулись немного, стрельнули в него – и сразу назад. В этом случае его выстрел попадет в пол площадки, на которой вы стоите. Учтите: подобно Макрону (главному боссу Quake II), ваш противник состоит из двух частей – подвижной внешней оболочки (похожей на Макрона) и непосредственно самого себя (эдакого человекообразного нечто, у которого вместо головы – Rail Gun, а мозг спрятан в туловище).

Если вы случайно свалитесь с площадки вниз, то помните – ваш противник ходит взад-вперед строго под площадкой, и надо просто все время держать между ним и вами большой столб (для этого пользуйтесь движением вбок).

После победы над этим уродцем энергетическое поле, защищающее проход к центральному компьютеру, разрушится.

Нажав на клавиатуру, идите на противоположную сторону. Здесь откроется доступ к лифту, который привезет вас к началу уровня. Отправляйтесь на следующий уровень.

Уровень «Cargo Bay»

Все рушится. У вас очень мало времени, чтобы смотаться отсюда. Бегите к развилке и сверните налево. Вы увидите перед собой космический корабль. Вперед к нему. Ура! Вы справились. Не успел ваш корабль набрать высоту, как страшной силы взрыв уничтожит вражескую базу. Но удалось ли вам покончить с злой силой Строггов навсегда... Посмотрим...

■

Nick Silin

OF LIGHT AND DARKNESS THE PROPHECY

Операционная система – Windows 95	
Процессор – Pentium 90 или выше	
Оперативная память – 16 Мб	
Привод CD-ROM – восьмискоростной	
Прочее – 50 Мб свободного дискового пространства	

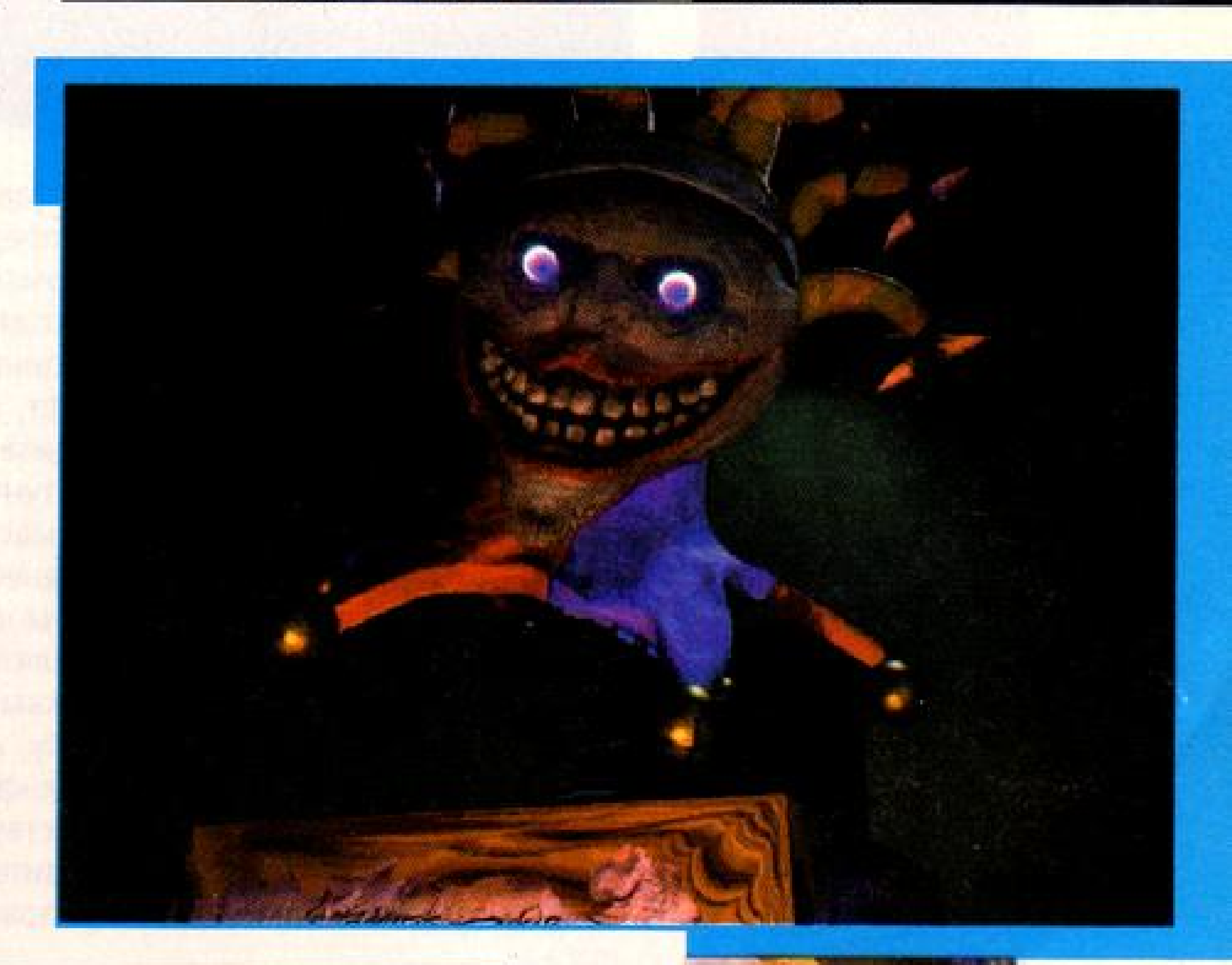
PC CD ROM

Tribal Dreams	РАЗРАБОТЧИК
Interplay Productions	ИЗДАТЕЛЬ
апрель 1998 г.	ВЫХОД
квест в реальном времени	ЖАНР
★★★★★★★★☆☆	РЕЙТИНГ

Уже около семидесяти веков длится битва между силами Тьмы и Света. Раз в тысячу лет открываются ворота между разными мирами, и у любого существа, рискнувшего вмешаться в битву могущественных сил, появляется шанс спасти Землю и человечество. Если у вас хватит мужества, можете попробовать.

Вам в помощь на Землю была послана группа музыкантов, называемая The Millenium Fake Brothers, или MF'er. (Видимо, лучше никого под рукой не оказалось.) Они были посланы существом, известным под именем Master of Ceremonies, и вооружены семью устройствами, способными очистить Землю, остановить насилие, прекратить голод. К несчастью, музыканты потеряли эти устройства, и их захватил Лорд Тьмы. С их помощью он хочет устроить на Земле семь катастроф. Апокалипсис приближается!

Уважаемые господа – любители квестов. Вы не увидите здесь советов типа «поверните направо или налево, дерните пару рычагов, возьмите такую-то вещь и сделайте то и это». Я не в состоянии дать вам четкие рекомендации, как пройти эту игру. Она всякий раз разная. Каждый играющий столкнется с собственными трудностями. Цель этого опуса – помочь вам разобраться в хитросплетениях игры и объяснить вам, что делать, как и зачем.



УПРАВЛЕНИЕ

Чтобы подобрать любую вещь, достаточно до нее дотронуться, и она окажется в вашем инвентаре. Нажав правую кнопку мыши, вы увидите содержимое инвентаря. Удерживая правую кнопку, подведите курсор к требуемому предмету и нажмите левую кнопку. Предмет станет освещен сильнее. Теперь, нажав на клавишу **Пробел**, вы сможете использовать выбранный предмет. Когда курсор превращается в топающие ботиночки, вы можете двигаться в этом направлении. Когда курсор превращается в граммофон, вы можете, щелкнув левой кнопкой мыши, прослушать сообщение. Когда курсор превращается в ладошку, вы можете взять что-то или нажать на что-нибудь.

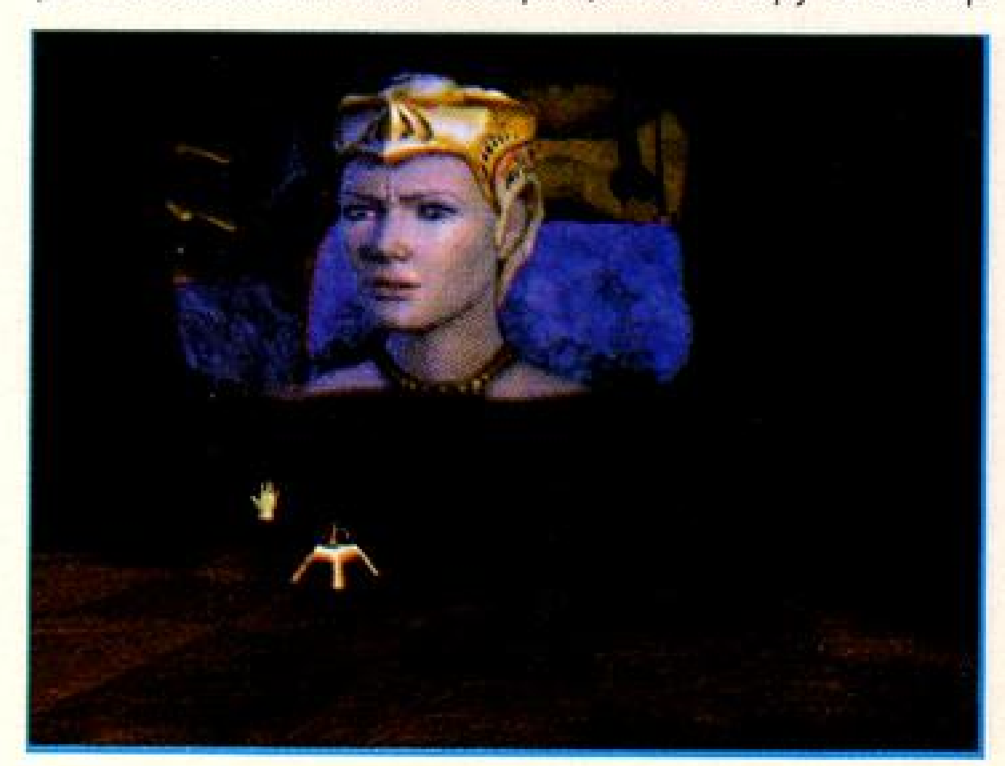
Каждый раз, когда вы сделали что-то важное, сохраняйте игру, так как погибнуть можно в любой момент.

Esc позволяет выйти в меню. Слева находятся кнопки сохранения и ввода игры и выход. Справа расположены кнопки возвращения в игру и выбор режима игры. Советую для начала поиграть в ознакомительном режиме и запомнить, что где находится. Потом это очень пригодится. Если вас очень достанет говорящий робот, нажмите левую кнопку мыши, и он заткнется.

Pause останавливает игру и время. Если вы хотите записать что-то или подумать, обязательно останавливайте игру.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Чтобы победить Лорда Тьмы и спасти Ангела, нужно освободить несколько призраков, являющихся слугами Лорда Тьмы. Как это сделать? Призраки выглядят как полупрозрачные маски, плавающие в воздухе. Каждый призрак при жизни был виновен в одном из смертных грехов, и нужно выяснить, какой грех кто совершил. Грехи таковы: обжорство (gluttony), похоть (lust), скупость (avarice), зависть (envy), гнев (anger), праздность (accidie), гордыня (pride). Всякому греху соответствует определенная комната. В ней описывается сущность греха. У



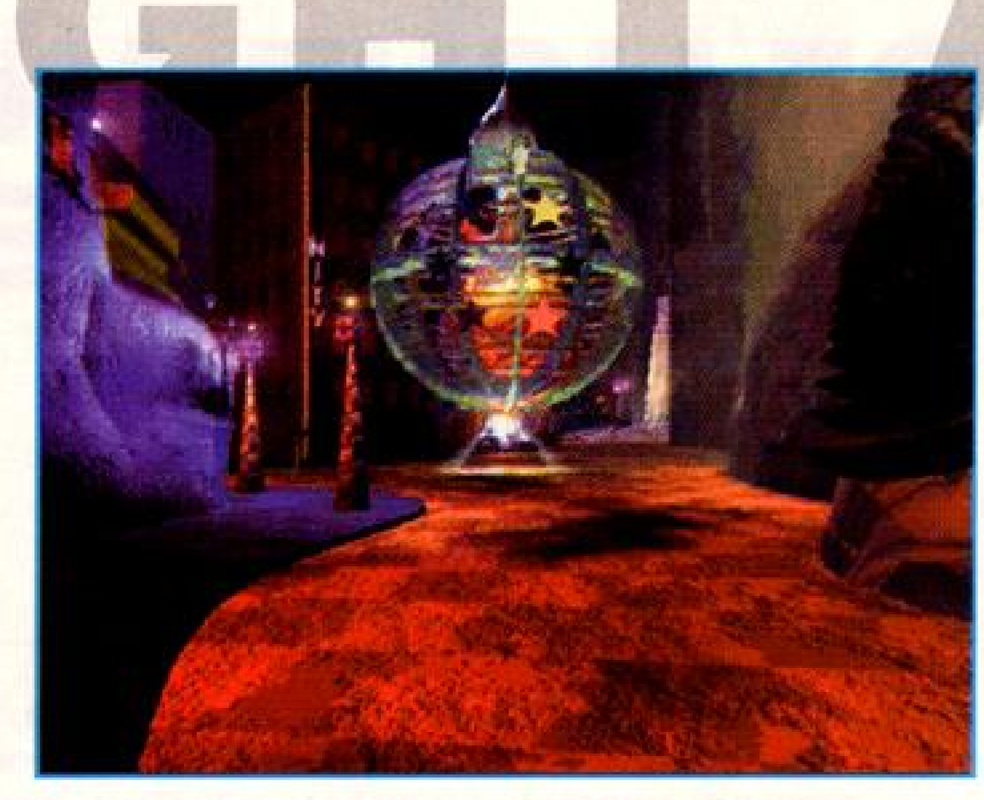




OF LIGHT A







каждого призрака есть своя вещь (артефакт). Также каждому призраку соответствует определенный цвет.

Очень много полезной информации можно узнать в комнате масок, которая находится в подземелье. Как туда попасть? Встаньте спиной к большому шару со звездами так, чтобы лифт, на котором вы спустились, оказался справа. Войдите в расположенные впереди крутящиеся двери, в туннеле поверните направо и нажмите на гигантскую маску, около которой вы оказались. Вы будете перенесены в комнату масок. Слева и справа расположены цветные звезды. При нажатии каждой будут появляться три маски. Цвет звезды соответствует призракам, чьи маски появились. Нажмите на каждую маску, и вы многое узнаете о ее владельце. Когда вся информация будет собрана, идите в комнату соответствующего греха и шаром определенного цвета взорвите артефакт призрака. Порядок освобождения призраков может быть любым.

При движении по улицам города вы будете находить разноцветные шары и небольшие пирамидки. Чтобы не прозевать их, после каждого шага смотрите по сторонам. Шары бывают красные, зеленые и синие. На втором и третьем уровне появятся еще черные шары. Одному призраку может соответствовать красный цвет (шар такого цвета есть), а другому – желтый (такого шара нет). Если одновременно взорвать красный и зеленый шары, получится желтый. Сочетание красного и синего даст фиолетовый шар, а сочетание синего и зеленого даст голубой. После использования шары исчезают из инвентаря. Они будут появляться примерно на тех же самых местах, где вы нашли их в первый раз. Если вам мешает призрак, то его можно прогнать взрывом шара. Чтобы успешно продвигаться по игре, держите в инвентаре хотя бы по два шара каждого цвета. Во время игры иногда раздается голос, говорящий: «У вас осталась одна минута, чтобы отправить призраки на Темный Остров, используя белый свет. Если вы этого не сделаете, наступит Апокалипсис».Чтобы получить белый свет, надо одновременно взорвать красный, синий и зеленый шары. Но делать это нужно только в таком положении, когда вы видите призрак, иначе взрыв не принесет результата, а шары пропадут впустую. Если на улице нет призраков, нужно пойти в любую комнату устройств и найти их. С помощью маленьких пирамидок-телепортаторов вы можете перенестись в разные места. Узнать, куда именно вам нужно, поможет карта, дающаяся вместе с игрой. Использование пирамидок очень удобно при дефиците времени.

В начале игры вы заметите, что некоторые комнаты пусты и в них нет ни призраков, ни их артефактов. Ничего, со временем они появятся. Унести артефакт из комнаты нельзя, если в ней находится призрак. Можно зайти туда тогда, когда призрак отсутствует, а можно прогнать его белым светом. Правда, артефакт тоже исчезнет. Нужно быстро дойти до большого шара на улице, встать лицом к нему так, чтобы сквозь него был виден лифт, и посмотреть наверх. Теперь надо дотронуться до соответствующей погасшей звезды. Вы увидите вспышку. Идите назад в комнату и возьмите появившийся артефакт. Лучше всего брать его непосредственно перед освобождением призрака, в противном случае призрак будет ходить за вами и мешать. Иногда вы будете видеть разноцветные вспышки. Это значит, что призрак, которому этот цвет соответствует, покинул комнату и вышел в город, и артефакт остался без охраны. Если встать около большого шара, осветить какой-нибудь артефакт, навести курсор под шар и нажать на граммофон, то можно услышать полезную информацию.

В игре существуют скрытые комнаты. Чтобы в них попасть, надо дотронуться до чего-то определенного. Когда вы находитесь на улице и стоите лицом к комнате гордыни, посмотрите направо. Эта звезда перенесет вас в комнату Эльдорадо. В радиоактивной комнате повернитесь налево и нажмите на звезду. Вы перенесетесь в комнату похоти. Когда войдете в офис, щелкните по звезде на столе – и попадете в комнату гнева. В военной комнате слева на стене находится звезда, которая перенесет вас в комнату праздности. Когда вы в первый раз попадете в зону земли, сделайте шаг вперед и посмотрите на стену слева. Расположенная там звезда перенесет вас в комнату скупости.





На первом уровне существуют места, закрытые для прохода. На втором и третьем уровнях некоторые места, доступные на первом уровне, становятся запертыми. При попытке пройти туда появляется маленький черный замочек. Если дотронуться до него, то голос назовет какой-нибудь предмет, необходимый для открытия замка. Это может быть и зеркало, и сигара. Найдите этот предмет и встаньте перед дверью. Осветите предмет и щелкните левой кнопкой мыши. Отпертая дверь больше не запрется. Поэтому предпочтительно избавиться от артефакта, иначе за вами будет ходить его владелец.

На третьем уровне среди артефактов попадаются черепа с цветными глазами. Брать их без крайней необходимости не следует, так как они принадлежат Лордам Тьмы. Если они поймают вас с черепом, у вас будут неприятности. Например, исчезнут все предметы из инвентаря. Если все-таки это произошло, лучше начать игру с последнего сохранения. Череп понадобится для открывания одной из дверей. Не забудьте избавиться от него сразу после использования. После того как вы освободите всех призраков (кроме тех, кому принадлежат черепа), идите в зеркальную комнату и решите загадку шара. Вы получите подсказку, если дотронетесь до черепов. Услышите вы примерно следующее: «синий идет перед красным». Таким образом, вы узнаете последовательность, в которой необходимо расположить разноцветные шары. Советую сохранить игру перед попыткой решить загадку.

После решения загадки щелкните по пирамиде – и вы перенесетесь на Темный Остров. Пройдите через главные ворота, поднимитесь по спиральной лестнице на самый верх. Найдите овальное зеркало. Дотроньтесь до замка на нем. Запомните, чем можно замок отпереть. За овальным зеркалом находится комната, в которой вы будете освобождать Лордов Тьмы. Сохраните игру. Возвращайтесь в город и идите в одну из комнат с устройствами, где находится один из Лордов Тьмы. Если артефакт находится без присмотра – возьмите его. Если Лорд Тьмы находится рядом, прогоните его белым светом и сбегайте к большому шару. Итак, череп у вас. Хочется куда-нибудь спрятаться, да не можется. Придется некоторое время провести на улице.



Подготовьте к использованию пирамидку для переноса в зеркальную комнату, осветив ее.

Теперь подойдите ко входу в зеркальную комнату. Ваша задача – внимательно слушать. Лорд Тьмы выдаст свое приближение или тяжелым дыханием, или дьявольским смехом. В этот момент используйте пирамидку. Теперь поспешите на Темный Остров. Поднимитесь по лестнице и войдите в комнату за овальным зеркалом. Осветите череп, соответствующий шар и нажмите клавишу **Пробел**. Одним Лордом Тьмы стало меньше. Так же поступите с остальными Лордами. Обязательно сохраняйте игру после каждого действия. Не забывайте брать пирамидку для переноса в зеркальную комнату. После освобождения всех Лордов Тьмы вы получите доступ в Тронный зал. Он расположен справа от овального зеркала. Там вам предстоит решить еще одну загадку шара. Чтобы узнать, как это сделать, вернитесь в комнату за овальным зеркалом. Освобожденные Лорды Тьмы подскажут вам решение загадки. Войдите в Тронный зал, повернитесь лицом к Ангелу. Она даст вам последнюю подсказку. Вам может показаться, что информации недостаточно. Просто расслабьтесь и подумайте. Если вы решили загадку правильно, Дьявол отпустит Ангела. Если неправильно – вас ждут печальные известия.

Если у вас нет желания выяснять необходимую информацию, то ниже приведен список призраков, их артефактов и грехов.

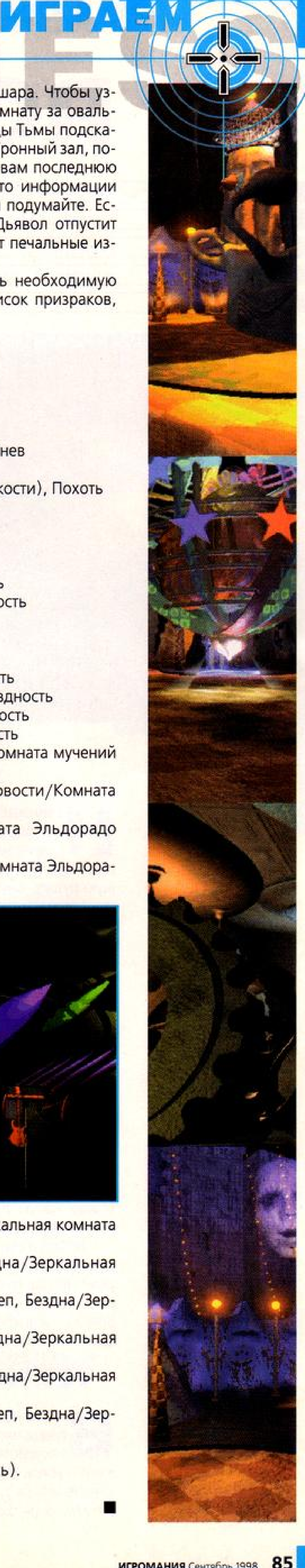
Mani, Брелок, Гордыня
Ivan the Terrible, Меч, Гордыня
Aleister Crowley, Крест, Гордыня
Dagmar Hirt, Скальпель, Гордыня
Osira, Цветок, Гнев
Tiplotezca, Сердце, Гнев
John Wayne Gacy, Клоунская Маска, Гнев
Tirinia, Веревочная Петля, Похоть
Anka, Веселый Роджер (скрещенные кости), Похоть
Wa-No-Te, Лошадь, Похоть
Serguis Orata, Устрица, Обжорство
Xuanchiquel, Ложка, Обжорство
Man of No Name, Счеты, Скупость
Droessus, Ожерелье (Венок), Скупость
Alfred Krupp von Bohlen, Пушка, Скупость
Raj, Клеймо, Зависть
Shaamra, Долото и Камень, Зависть
Zanazca, Зеркало, Зависть
Jimmy Ray Christian, Гитара, Праздность
Koobooragong, Круглый Камень, Праздность
Piankhy, Квадратный Камень, Праздность
Heung Po-Chi, Кусок Шелка, Праздность
Caligula, Кинжал, Ночные Новости/Комната мучений (только на третьем уровне)
Carlos Marcello, Сигара, Ночные Новости/Комната мучений (только на третьем уровне)
Marie Antoinette, Кошелек, Комната Эльдорадо (только на третьем уровне)
Shakem Ben-Jamin, Овечья Шкура, Комната Эльдорадо (только на третьем уровне)



Cain/Лорд Тьмы, Череп, Бездна/Зеркальная комната на Темном Острове
Quechua/Лорд Тьмы, Череп, Бездна/Зеркальная комната на Темном Острове
Alexander the Great/Лорд Тьмы, Череп, Бездна/Зеркальная комната на Темном Острове
Amratus I/Лорд Тьмы, Череп, Бездна/Зеркальная комната на Темном Острове
Admah-Najeh/Лорд Тьмы, Череп, Бездна/Зеркальная комната на Темном Острове
Saman, Druid Priest/Лорд Тьмы, Череп, Бездна/Зеркальная комната на Темном Острове

Happy end (на что я очень надеюсь).

■





Алексей Стеблев

ROBORUMBLE

РАЗРАБОТЧИК	Metropolis Software House
ИЗДАТЕЛЬ	Topware Interactive/Амбер (Россия)
ВЫХОД	июнь 1998 г.
ЖАНР	стратегия в реальном времени
РЕЙТИНГ	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 133 (рекомендуется 166 MMX)
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеокарта – SVGA, совместимая с DirectX. Поддерживаются Direct3D и 3DFX Glide (3D-акселератор настоятельно рекомендуется)
Необходимый объем на жестком диске – 30 Мб

PC CD ROM



Roborumble больше всего напоминает нечто среднее между Z и Myth. Иными словами тут и думать надо чуть-чуть, и еще мышкой быстро-быстро щелкать. Игра была разработана польской фирмой Metropolis, которая решила все на свете перемешать и этим удивить свет. Как ни странно, на этот раз сей старый фокус сработал. Игра затягивает, хотя, конечно, поклонники «чистых» стратегий и аркад будут разочарованы. Весь стратегический элемент игры – это уже реализованная в других играх возможность собирать разных роботов из имеющихся деталей. Конечно здесь все намного проще, чем, скажем, в WAR Inc., но все равно смотрится довольно занятно. Сами же сражения – типичные аркады. В результате процесс войны получается таким – сперва вы мучительно соображаете, из каких деталей склепать робота, потом начинаете пытаться управлять этим роботом лихорадочными щелчками мыши.

Зато эффекты (видио и звуковые) в игре реализованы весьма и весьма достойно. Ракеты оставляют огненный след, вспышки взрывов озаряют полутьму уровней-арен, разлитая там и сям кислота поблескивает зеленоватым цветом канализационных отходов, пулеметы трещат очередями... Короче, играть можно.

СЮЖЕТ

Начинается все как обычно: будущее, прилетели нехорошие инопланетяне. Оставив нацеленную на Землю большую пушку, они мирно удалились по своим инопланетянским делам... Вот тут-то бдительные земляне заметили сей странный агрегат. Поразмыслив на досуге, они решили, что инопланетяне не для игры в футбол тут пушку поставили... И выяснив (путем гадания на кофейной гуще), что пришельцы вернутся ровно через год, наши забеспокоились... Президент Земли призвал к себе глав двух ведущих корпораций производителей оружия и и сказал им: «Вы тут, братцы, между собой разберитесь, а победитель получит контракт на поставку вооружений в наши войска» (сразу на ум приходит падишах-император из Dune II).

Вот тут-то и наступает ваша очередь взять одну из корпораций под свое чуткое руководство. Делайте свой выбор (Firepower или Brainpower) – и вперед! За светлое будущее! Смерть чинжерам! Ура-а-а!

ТЕХНОЛОГИИ

Все технологии в игре подразделяются на две группы: технологии, которые вы можете купить (различные усовершенствования для роботов и базы) и технологии, которые вы получаете бесплатно в течение всей игры (шасси и оружие для роботов).

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ДЛЯ РОБОТОВ

Speed booster – удваивает скорость перемещения.

Fire Power booster – увеличивает огневую мощь на 30 %.

Shield – увеличивает прочность брони на 30 %.

Fire Range booster – увеличивает дальность стрельбы на 30 %.

Turning Speed booster – удваивает скорость поворотов.

Fire Frequency booster – увеличивает скорость стрельбы на 30 %.

Maximum Defence booster = Speed booster + Shield + Turning Speed booster.

Maximum Weapon booster = Fire Power booster + Fire Range booster + Fire Frequency booster.

УСОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ДЛЯ БАЗЫ

Speed up production time – увеличивает скорость производства.

Lower the total production costs снижает стоимость производства.

Increase base energy by 10 % – увеличивает энергию базы на 10 %.

Base's regeneration – база восстанавливает энергию, если в нее некоторое время не стреляли.

Increase the power of energy-level-change explosions – увеличивает мощность взыва базы.

Increase the range of energy-level-change explosions – увеличивает радиус поражения взрыва базы.

Explosions fill up the energy of player's robos – взрывы пополняют энергию ваших роботов (работает редко).

Enemy base's explosion takes 99 % of energy, not all of it – взрывы вражеской базы не уничтожают ваших роботов полностью, а лишь на 99 % (практически не работает).

Примечание: для того чтобы купить усовершенствование для базы с четным номером, вы должны приобрести предшествующее усовершенствование. Сначала рекомендуется взять третий и четвертый лот, потом первый и второй.

ШАССИ

FIREPOWER

2-Legs – двуногое шасси: самое простое и дешевое.

4-Tires – автомобиль: быстрое и слабое средство.

Heavy 4-Legs – четвероногое шасси, улучшенный и дополненный вариант двуногого; может ходить по воде в неглубоких местах.

Amphibian – амфибия: свободно передвигается по воде и по суше.

Kangaroo – кенгуру: может прыгать через трубы.



Propeller – пропеллерное шасси: летает, но очень слабое.
Catterpillar – гусеничное шасси: медленное, но с хорошей броней.
Snail – улитка: едва тащится, но зато очень сильная броня.

BRAINPOWER

2-Legs – двуногое шасси: просто и дешево.
Spider Legs – «паучьи ножки»: медленно, но верно.
Teleporter – телепортер: перемещается с помощью телепортации, максимальный скачок – через 2 клетки.
Jet-car – аналог 4-Tires.
Hovercraft – аналог амфибии.
Jet-pack – джетпак: летает, но не очень высоко и не над водой.
Cube – куб: в закрытом состоянии неуязвим.
Antigravitation – антиграв: летает везде.

ОРУЖИЕ

FIREPOWER

Chain Gun – пулемет: слабое оружие, единственное достоинство которого – это то, что оно всегда бьет туда, куда надо.
Rocket Laucher – стреляет ракетами: хорошая мощность, редко промахивается.
Homing Missile – самонаводящиеся ракеты: далеко бьет, может стрелять из-за угла.
Mine Spreader – мина: заминированный робот взрывается через 30 секунд (или после попадания из обычного оружия); очень долго перезаряжается.
Oiler – временно задерживает вражеских роботов.
Magneton – швыряет роботов в стены. Совершенно бесполезная штука.
Force Field – силовое поле: между двумя такими роботами проходит энергетический луч, повреждающий всех проходящих через него врагов. Чем длиннее луч, тем меньше повреждений он наносит.
Nuke – портативная атомная бомба: взрывает все, что находится поблизости (кроме дружественных объектов), снимает около 25 % энергетического уровня, если попадет по вражеской базе.

BRAINPOWER

Laser – примитивное оружие с очень низкой убойной силой.
Eraser – поражает движущегося врага, который попадает в зону действия, даже из-за стен. Но если робот не движется, то Eraser может атаковать только с минимального расстояния.
Pulse Gun – импульсная пушка. Обладает уникальной способностью: выпущенный импульс идет до тех пор, пока не кончится радиус действия или не наткнется на стену, повреждая всех врагов, попавшихся на пути.
Disturber – создает вокруг себя поле, отключающее всех вражеских роботов, оказавшихся в нем.
Nitrogrenade – временно замораживает роботов и воду. Если выстрелить из обычного оружия по замороженному роботу, то он сразу прикажет долго жить.
Whirlwind – аналог Magneton'a.
Infector – пораженный инфектором робот будет терять хит-пойнты, пока не умрет.
Buzzler – мощное оружие ближнего боя. Если цель находится в воде, то убойная сила возрастает во много раз.

СЕКРЕТНЫЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ

Улучшенный AI: при наличии нескольких целей ваши роботы будут выбирать самую слабую.
Неуязвимость на 10 секунд после выпуска.
Полная регенерация хит-пойнтов, если по роботу не стреляли в течение минуты.

БОНУСЫ ПРИШЕЛЬЦЕВ

Alien Weapon – значительно улучшает оружие (лучше всего использовать для Homing Missile и Pulse Gun).
Alien Defence – абсорбирует 90 % повреждений.
Alien Speed – сильно ускоряет робота.

ТАКТИЧЕСКИЕ ХОДЫ и AI

В этой игре AI оставляет о себе двоякое впечатление. С одной стороны мы видим хорошо продуманные движения роботов под управлением компьютера. А обратная сторона медали – непрошибаемая тупость ваших подопечных (например, если приказать отряду атаковать Disturber, то все ваши герои обязательно подъедут к нему вплотную, где он их и накроет своим полем...). Если существуют два пути до цели, то ваш робот обычно выбирает худший из них (причем он даже не всегда самый короткий). Что же касается тактики AI, то она запрограммированна заранее для каждой миссии. Никакой «тактики противодействий» или динамической реакции в зависимости от обстановки замечено не было.

СУТЬ ИГРЫ

На уровне расположены базы заклятых врагов. Под словом «база» обычно подразумевается некоторое количество зданий всевозможного (в основном производственного) назначения. Но в данном случае у нас есть только одна небольшая светящаяся полусфера, где, собственно говоря, и происходит процесс роботоклепания.У базы есть энергетическая защита, разделенная на три уровня. Энергия не восстанавливается (если не обзавестись соответствующим усовершенствованием) и, следовательно, после определенного количества попаданий уровень защиты падает и база взрывается. Взлетев на воздух в третий раз, база больше не возвращается...

ДЕНЬГИ И РЕСУРСЫ

После завершения миссии вам могут начислить некоторую сумму денег. Это происходит, если вы повторили (1.000.000$) или улучшили (3.000.000$) имеющийся рекорд. Рекорды существуют по трем параметрам: время прохождения миссии, статус вашей базы на конец миссии и эффективность (минимум потерь). Если по первым двум все ясно, то насчет эффективности следует добавить: производя много дешевых роботов, вы вряд ли побьете этот рекорд.



Ресурсы – это, другими словами, лимит по количеству и качеству ваших роботов. Вы можете строить новых роботов по мере уничтожения старых.

ВЫБОР СТОРОНЫ

На мой взгляд, играть за Brainpower значительно легче, т. к. они всегда имеют больше ресурсов (по сравнению с аналогичной миссией для Firepower) и тактических возможностей.

ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА FIREPOWER

СРАЖЕНИЕ № 1

Цель миссии: уничтожить всех вражеских роботов.
Условия: если вы потеряете больше двух роботов, миссия считается проигранной.

Все очень просто: производим 6 роботов с Rocket Launcher и запускаем атаку по одному из крайних проходов. Главное – это вовремя вывести из-под вражеского обстрела того робота, на котором оппонент сосредоточит свой огонь.



ROBO

Сей нехитрый трюк (вы не должны потерять ни одного робота) принесет вам бонус в миллион долларов.
Прибыль: 1.000.000$ за нетронутую базу + 1.000.000$ за победу без потерь.



СРАЖЕНИЕ № 2

Цель миссии: разрушить базу и истребить всех роботов противника.
Условия: ваша база должна уцелеть.

Быстро стройте роботов с Rocket Laucher и посылайте их атаковать вражескую базу. Враг будет использовать лазеры и импульсные пушки. У вас есть возможность защитить базу от обстрела лазерами: выведите своего робота на линию огня (тактика «живой щит»). Роботов с импульсными пушками следует аннигилировать в первую очередь. Постоянно посылайте штурмовые отряды на вражескую базу: 1–2 робота по боковым проходам; 2–3 по прямой. Если вы все сделаете правильно, то вражеская база будет разрушаться быстрее вашей.
Прибыль: 3.000.000$ за быстроту.

СРАЖЕНИЕ № 3

Цель миссии: разрушить базу и истребить всех роботов противника.
Условия: ваша база должна уцелеть.

Наиболее легкий путь выиграть на этом уровне – это купить +10 % энергии базы и затем взять задаром технологию регенерации энергии базы (на покупку у вас вряд ли хватит денег). Также следует купить увеличитель огневой мощи (если вы это еще не сделали).

На этом уровне вам разрешат производить только одну модель роботов (на ваш выбор). Рекомендуется следующая модификация: Rocket Launcher (или Homing Missile, но в меньшем количестве) + легкие шасси (ноги) + увеличитель огневой мощи. Вы сможете произвести пять роботов данной конфигурации.

Сначала подберите четыре Alien Weapon бонуса. Двух роботов оставьте охранять базу (расположите их по внешним сторонам прожекторной вышки), остальных пошлите по левому (если смотреть от вашей базы в сторону вражеской) проходу. Прежде чем нападать на базу, уничтожьте двух стирателей с защитными бонусами, засевших на подступах к ней. Продолжайте в том же духе: 2 робота охраняют вашу базу, 3 атакуют вражескую.
Прибыль: 1.000.000$ за нетронутую базу + 3.000.000$ за эффективность.

СРАЖЕНИЕ № 4

Цель миссии: уничтожить вражеский конвой (всех, кроме робота, несущего красный предмет).
Условия: конвой не должен добраться до пункта назначения.

Уровень проходится довольно просто: производите роботов-камикадзе (ноги + Mine Spreader) и уничтожайте врагов. Каждый ваш робот взорвет одного вражеского... Нападайте таким образом, чтобы ваших роботов не расстреляли прежде, чем они успеют заложить мину. Двери открываются, если встать на близлежащий зеленый круг. При желании можете снабдить своих роботов ускорителями.
Прибыль: 3.000.000$ за быстроту, 1.000.000$ за базу, 3.000.000$ за эффективность.

СРАЖЕНИЕ № 5

Цель миссии: очистить уровень от присутствия оппонента.
Условия: проиграть нельзя!

Тут вам придется запастись терпением. Усовершенствуйте базу ускоренным производством и снижением стоимости роботов. Купите увеличители дальности стрельбы. Сначала начните производить роботов следующей конфигурации: Homing missile + четвероногое шасси + увеличитель дальности стрельбы. Потом атакуйте двух крайних левых (если смотреть от вашей базы) вражеских роботов. Расставьте роботов рядом с тремя крайними бродами (2-х на первый, 2-х на второй и 1-го на третий), заведите их на один шаг в воду; затем первым четырем прикажите напасть на крайнего врага, а последнему – на следующего. Когда снимете обоих (положив на это дело несколько десятков своих), сделайте новых роботов: Homing missile + четвероногое шасси + увеличитель огневой мощи. Переведите их по непростреливаемому врагом броду и атакуйте врага с суши (электрическое оружие там действует намного слабее).
Прибыль: 1.000.000$ за базу + 3.000.000$ за эффективность.

СРАЖЕНИЕ № 6

Цель миссии: очистить уровень от присутствия оппонента.
Перед выходом на задание приобретите Maximum Weapon Booster.

Уровень не сложный, но действовать надо с максимальной скоростью. Сначала произведите робота: Homing missile + четвероногое шасси + Maximum Weapon Booster. Он появится у вражеской базы. Ваша собственная база обречена, так что не обращайте на нее внимания. Подберите защитный бонус и сразу же отправьте робота за Alien Weapon bonus в противоположном углу экрана. На вражеских роботов не отвлекайтесь. Когда все соберете, разделайтесь с наглыми врагами.
Прибыль: 1.000.000$ за базу + 3.000.000$ за время. Если успеете нажать **Enter** (и завершить миссию) прежде, чем вас накроет взрывная волна от вражеской базы, то, возможно, вам дадут еще один лимон...

СРАЖЕНИЕ № 7

Цель миссии: уничтожить обе вражеские базы.

Итак, у врага две базы. Ворота второй базы, где находится толпа очень крутых роботов, закрыты; но их можно открыть, если поставить робота на зеленый круг... что и попробует сделать ваш оппонент в самом начале миссии. В первую очередь создайте мощного робота (Rocket Launcher + Heavy 4-Leg + Maximum Weapon booster) и подберите ускоритель (несколько штук валяются на пути к первой базе). Отправьте этого робота к зеленому кругу и загородите проход. Тем временем вплотную займитесь уничтожением первой базы. При необходимости пошлите подкреплений к зеленому кругу. Рекомендуется производить роботов следующих конфигураций:

- аналогичную первому роботу;
- то же самое, но с тяжелыми гусеничными шасси;
- Rocket Laucher + гусеницы + Firepower booster.

Вы должны уничтожить первую базу до того, как основные силы врагов (со второй базы) доберутся до вашей. Вашим роботам вряд ли удастся их остановить, но потеря одного-двух энергетических уровней вашей базы сделает свое дело. Ну а потом просто взорвите к чертям последний оплот врага...
Прибыль: 3.000.000$ за время + 3.000.000$ за эффективность.

СРАЖЕНИЕ № 8

Цель миссии: защитить базу и аннигилировать всех врагов.

Производим 2-х роботов: Rocket Launcher + Heavy 4-Leg + Maximum Weapon booster. Подбираем ими два Alien Weapon bonus. Делаем еще пару роботов. А затем



просто следим за радаром и отбиваем все атаки. Никаких проблем с этим у вас возникнуть не должно, только старайтесь не подставлять под вражеский огонь своих роботов с Alien Weapon bonus.

Прибыль: 3.000.000$ за время + 1.000.000$ за базу + 3.000.000$ за эффективность.

СРАЖЕНИЕ № 9

Цель миссии: убить всех врагов и взорвать их базу.

К этой миссии уже неплохо бы иметь все лучшие технологии.

Главная проблема на этом уровне – то, что ВСЕ вражеские роботы выпускаются с различными Alien bonus (в основном с защитными). Но победить все-таки можно. Сначала сделайте такого робота: Homing missile + гусеницы + Maximum Weapon booster. Отправьте его подобрать три Alien bonus, лежащие поблизости. Далее производите следующий тип роботов: Rocket Launcher + гусеницы + Maximum Weapon booster. Четырех таких роботов, а также робота с бонусами оставьте для охраны базы. Остальных посылайте атаковать базу противника. Поддерживайте такой баланс в течение всей миссии.

Прибыль: 3.000.000$ за время + 3.000.000$ за эффективность + 1.000.000$ за базу.

СРАЖЕНИЕ № 10

Цель миссии: уничтожить оппонента.

К этой миссии у меня были ВСЕ технологии.

Изготовьте робота: Homing missile + гусеницы + Maximum Weapon booster и пошлите его подобрать ближайший Alien Weapon bonus. Затем сделайте двух роботов с энергетическим лучом и двуногими шасси и поставьте их по краям красной линии рядом с базой. Робота с бонусом расположите непосредственно за ними. Потом сделайте одного робота с Homing missile + амфибия + Maximum Weapon booster и двух с Rocket Launcher + гусеницы + Maximum Weapon booster.

Роботов с RL используйте в качестве прикрытия для лучевых установок. Отбив первый натиск врага, отправьте амфибию в обход по левому флангу в противоположный угол экрана за вторым Alien Weapon bonus. Подобрав его, вернитесь тем же путем. Настало время передислоцировать линию обороны: роботов с RL вышлите на побережье (отвлекать врага); поверните угол луча (переместив одну из лучевых установок) на 90 градусов так, чтобы луч перекрывал почти все подходы с побережья; расположите роботов с бонусами за стеной после первого и второго прохода. Ни лучевые установки, ни роботы с бонусами не должны попадать под обстрел врагов, прущих с побережья до тех пор, пока эти враги сами не окажутся в зоне действия луча. Эти четыре робота будут успешно отбивать атаки противника до конца миссии.

Пожертвуйте роботами с RL и создайте штурмовую группу из двух роботов: Homing missile + амфибия + Maximum Weapon booster и Homing missile + амфибия + Fire Range booster. Такими группами атакуйте вражескую базу со стороны неиспользуемых ворот. Сначала снимите с безопасной дистанции углового охранника с импульсным оружием, потом стреляйте по самой базе через образовавшийся проход. Квадрат перед воротами и следующий за ним не простреливаются противником, чем вам и рекомендуется воспользоваться.

Прибыль: 3.000.000$ за эффективность + 1.000.000$ за базу.

СРАЖЕНИЕ № 11

Цель миссии: уничтожить 3 базы и всех роботов противника.

Враги в этой миссии используют только шасси «куб», которые нельзя повредить, пока они не раскроются. Но в закрытом состоянии они стрелять не могут.На этом уровне можно использовать самое дешевое (двуногое) шасси для всех роботов. Сначала строим четыре лучевые установки (energy beam). Располагаем их по внешнему периметру желтого квадрата. По всей видимости, из-за «бага» в игре часто лучи идут не по всем необходимым направлениям. Чтобы этого избежать, выставляйте робота на позицию, как только он выпущен. Затем сделайте двух роботов Homing Missile + Firepower booster и трех Rocket Launcher + Firepower booster. Четырех роботов расставляем вокруг базы, а последнего (с Rocket Laucher) посылаем атаковать тыловую базу врага. В этой миссии противник совершенно не заботится о защите своих баз. Пройдите в ворота рядом с тыловой базой и взорвите ее, а потом и остальные. Взрывная волна от тыловой базы повреждает другие базы врага.

Если после уничтожения всех баз врага у вашей базы останутся «заснувшие кубики», то вы можете их активировать, передвинув лучевые установки.

Прибыль: 3.000.000$ за базу + 3.000.000$ за эффективность.

СРАЖЕНИЕ № 12

Это задание напоминает охоту. Подберите Alien Weapon bonus и перебейте всех врагов. Это будет не сложно (т. к. враги практически не отстреливаются), но долго (т. к. бегают они очень быстро). Поставьте где-нибудь лучевые установки, задайте цель «кенгуренкам» и можете смело пойти посмотреть телевизор или почитать книжку... Периодически возвращайтесь и следите за прогрессом.

Прибыль: 1.000.000$ за базу и 1.000.000$ за эффективность.

СРАЖЕНИЕ № 13

Цель миссии: уничтожить врага.

Вокруг вражеской базы по рельсам ездит вагонетка, убивающая любого робота, который попадет под колеса. Скорость вагонетки регулируется четырьмя зелеными кругами, расположенными вокруг базы противника. Чем больше кругов занято, тем выше скорость вагонетки.

Сначала делаем четырех роботов Homing missile + двуногое шасси + Firepower booster и располагаем их вокруг базы. Потом делаем еще четырех аналогичных роботов, но с Maximum Weapon booster. Это будет ваша ударная группа. Подводим их к дальнему левому углу рельсового периметра вражеской базы. Расставляем их таким образом, чтобы они сразу могли обстреливать обоих роботов, находящихся на кругах. Произведите робота-камикадзе Nuke + 4-Tires + Speed booster. Когда расстреляете двух роботов на кругах, отправьте его взрывать вражескую базу. Продолжайте в том же духе...

Прибыль: 3.000.000$ за эффективность + 1.000.000$ за базу.

СРАЖЕНИЕ № 14

Вот и случилось то, чего мы все давно ждали: база врага научилась восстанавливаться...

Сначала постройте оборону: две лучевые установки и два Homing Missile + Maximum Weapon booster, все на двуногих шасси. Расположите их по обе стороны прохода к базе так, чтобы они не попадали под обстрел наступающих врагов как можно дольше.

Единственная возможность взорвать вражескую базу – это прорваться к ней достаточно крупными силами и снять весь энергетический уровень с одного захода. Это довольно трудно сделать, т. к. у противника полно роботов, превосходящих вас в вооружении.



BOBO



Уровень состоит из узких проходов, так что комбинация «Disturber + импульсное оружие» безотказно действует против вас. Два раза мне удалось прорваться и взорвать базу отрядом из шести роботов следующей конфигурации: Rocket Launcher + 4-Tires + Speed booster. Но с каждым разом оппонент все более концентрировался на обороне, и после долгих и безуспешных моих попыток выполнить этот маневр в третий и последний раз пришлось провести массированую атаку всеми силами. Общий принцип проведения атак в этой миссии сводится к тому, чтобы дождаться момента, когда враг сосредоточит большую часть сил на одном фланге, и совершить молниеносный блицкриг по противоположному флангу.

P. S. Все попытки атаковать по воздуху или небольшим отрядом тяжеловооруженных роботов с треском провалились.

Прибыль: 3.000.000$ за эффективность.

СРАЖЕНИЕ № 15

Вот здесь вы попали под раздачу...

«Новая стратегия» оппонента, обещанная вам на брифинге перед миссией, заключается в том, что враг будет постоянно (и в больших количествах) выпускать роботов с Alien Weapon bonus и посылать их на вашу базу. Всего на уровне лежит семь Alien Weapon бонусов. Подберите несколько из них роботами с Homing Missile, а затем верните роботов для охраны базы. Расположите их подальше от кордонов (которые создаем по обычной схеме), чтобы вражеские инфекторы не смогли их заразить. Затем начните атковать базу противника по левому флангу. Прорваться к ней (таким отрядом, как в предшествующей миссии) вам вряд ли удастся. Попробуйте использовать здесь небольшие группы быстрых роботов с Mine Spreader и пулеметами. Также Mine Spreader Можно использовать для перехвата самых крутых врагов на дальних подступах к базе. Используйте Oiler для создания «пробок» в узких местах. Не забудьте, что взрывы баз на этом уровне накрывают всех роботов, независимо от «национальности».



ПРОХОЖДЕНИЕ ЗА BRAINPOWER

СРАЖЕНИЕ № 1

Цель миссии: уничтожить всех вражеских роботов.

Условия: если вы потеряете больше одного робота, миссия считается проигранной.

Делаем четыре робота с лазерами, а на остальные средства производим стирателей. Одим из лазеров подбираем защитный бонус (находящийся слева от базы) и ведем его ко входу в загончик с врагами. Остальные лазеры выстраиваем у стенки рядом с входом. Стирателей ставим у ограды загончика таким образом, чтобы они могли обстреливать врагов, когда те побегут за вашим защищенным лазером. Лазер с бонусом используйте для выманивания вражеских роботов: как только они его заметят – прикажите отступать.

Прибыль: 1.000.000$ за нетронутую базу + 1.000.000$ за победу без потерь.

СРАЖЕНИЕ № 2

Делайте роботов с Pulse Gun и посылайте их в атаку на вражескую базу с левого (если смотреть от вашей базы) фланга. Оставьте 2–3 робота чтобы перекрыть центральный проход.

Прибыль: 3.000.000$ за эффективность + 1.000.000$ за базу + 3.000.000$ за время.

СРАЖЕНИЕ № 3

Постройте шесть роботов с Pulse Gun и перекройте ими проход к базе. Они будут моментально стирать в порошок всех, кто покажется на мосту. Когда с тыла зайдет пулеметчик, отправьте пару роботов позаботиться о нем. Последнюю группу (семь роботов), атакующую с тыла, аннигилирует взрыв вашей базы.

Прибыль: 1.000.000$ за базу + 3.000.000$ за эффективность.

СРАЖЕНИЕ № 4

Для защиты базы сделайте 3 Buzzler + 2-Legs + Speed Booster, а для атаки делайте роботов с Pulse Gun. Подберите два Alien Weapon bonus. Имейте в виду: Pulse Gun + Alien Weapon bonus = самое смертоносное оружие в игре.

Прибыль: 3.000.000$ за эффективность + 3.000.000$ за время.

СРАЖЕНИЕ № 5

Как в наверно уже заметили, все уровни планируются с максимальным удобством для противника. В этой миссии вам необходимо уничтожить две вражеские базы. Ничего сложного в этом нет. Атака 4–5 роботов типа Buzzler + Spider Legs + Speed booster дает неизменно превосходный результат для первой базы. Вторую базу лучше атаковать роботами Buzzler + 2-Legs + Speed booster. Для защиты базы сделайте одного робота с импульсной пушкой и одного-двух с Buzzler'ом.

Прибыль: 1.000.000$ за базу + 3.000.000$ за эффективность + 3.000.000$ за время.

СРАЖЕНИЕ № 6

Смысл задания такой же, как и в шестой миссии за Firepower. Постройте робота следующей конфигурации: Teleporter + Pulse Gun + Speed booster. Затем начните собирать бонусы пришельцев в такой последовательности: Speed, Weapon, Defence. Ну а потом просто покрошите в капусту все недружественные объекты. Единственная сложность на этом уровне – вагонетки. Помните, что маршрут вагонеток пролегает МЕЖДУ рельсами, так что вы можете спокойно распологать своего робота ПОД рельсами. Также вам нужно будет правильно подгадать время, чтобы подобрать Alien Weapon bonus. Для комбинации Pulse Gun + Alien Weapon bonus справедливо правило: «чем меньше дистанция до цели, тем больше эффект».

Прибыль: 1.000.000$ за базу + 1.000.000$ за эффективность + 3.000.000$ за время.

СРАЖЕНИЕ № 7

Элементарно. Произведите четыре робота Spider Legs + Pulse Gun + Maximum Defence booster и подберите четыре Alien Weapon bonus. Затем просто напрвляйте их по одному на вражескую базу. Опасайтесь Mine Spreader. Если встретите его, то атакуйте с дистанции, постоянно отступая. Другой путь борьбы с Mine Spreader – использовать Disturber.

Прибыль: 1.000.000$ за базу + 3.000.000$ за эффективность + 3.000.000$ за время.

СРАЖЕНИЕ № 8

К этой миссии неплохо было бы иметь все секретные изобретения и сниженную цену производства. Быстро производим робота Spider Legs + Eraser + Maximum Defence booster. Не сбавляя темпа, посылаем его за Alien Weapon bonus. Избегайте столкновений. Если вы все сделали правильно, то ваш робот будет у бонуса вместе с первыми вражескими пулеметчи-

ками. Подберите бонус и уходите в другой туннель. Поставьте робота за три шага до входа в дугу, рядом с которой стоят накапливаемые врагом для атаки Homing Missile + 4-Tires. Таким образом, ваш Eraser должен постепенно уничтожать роботов врага, и тот больше не сможет накопить достаточно сил для атаки. Все это время следует использовать роботов Spider Legs + Buzzler + Maximum Defence booster для защиты базы. Когда необходимость в защите отпадет, используйте этих роботов для атаки вражеской базы. Группа из трех таких роботов взрывает базу за один заход, а из двух – за два.

Прибыль: 1.000.000$ за базу + 3.000.000$ за эффективность.

СРАЖЕНИЕ № 9

Эта миссия еще проще. Производим двух роботов Pulse Gun +Spider Legs + Maximum Defence booster и отправляем их за Alien Weapon bonus. Потом делаем двух таких же роботов, но с Maximum Weapon bonus, и одного с Buzzler + Maximum Weapon bonus. Этих трех оставляем защищать базу. Ждем, когда вагонетка наедет на базу противника, и сразу же посылаем одного из роботов с Alien Weapon bonus занять зеленый круг (разворачивает вагонетку). Вагонетка развернется и уничтожит второй энергетический уровень базы противника. Взрывная волна убьет робота на зеленом круге, из-за этого вагонетка снова развернется и добьет вражескую базу. Теперь вам остается только присматривать за вагонеткой и отлавливать уцелевших роботов супостата....

Прибыль: 3.000.000$ за эффективность + 1.000.000$ за базу + 3.000.000$ за время.

СРАЖЕНИЕ № 10

Итак, перед вами хорошо укрепленная база противника... Но у вас полно ресурсов, и сравнять ее с землей не составит большого труда. Делайте роботов с Pulse Gun + Maximum defence booster (шасси любое) для атаки и роботов на «паучих ногах» + Buzzler (или Pulse Gun) + Maximum Weapon booster для защиты своей базы (двух будет достаточно). Атаковать можно по любому из трех проходов (принципиальной разницы нет, но по центральному быстрее). Тактика: уничтожить Oiler, быстро проскочить через энергетический луч и атаковать базу. Лучевые установки, поле которых проходит по зеленому кругу, лучше всего уничтожить обходным маневром.



Прибыль: 3.000.000$ за эффективность + 1.000.000$ за базу.

СРАЖЕНИЕ № 11

Еще одна несложная миссия. От вас требуется правильно использовать свойства ваших роботов:

- стрелять Eraser'ом по движущимся за стеной целям;
- использовать Jet-car для перелета через трубы (чтобы безболезненно снять лучевые установки).

Не стоит рваться напролом, делайте все обдуманно и аккуратно. В конце миссии, перед уничтожением базы, не забудьте заранее вывести всех своих роботов (кроме одного смертника) из зоны действия взрыва.

Прибыль: 3.000.000$ за эффективность + 1.000.000$ за базу.

СРАЖЕНИЕ № 12

Довольно трудный уровень. У вас есть один слабый робот, и ваша задача убить всех... По идее, вы должны заманивать всех врагов в ловушки, но, видимо, разработчики что-то напутали с тактикой AI в этой миссии.

Заманите четырех пулеметчиков от базы на ваш проход и бегите к ближайшему зеленому кругу (он включит вагонетку). Выпустив из комнат двух роботов на гусеницах, бегите к бассейну с кислотой в противоположном углу уровня. Там есть круг, включающий вентиляторы... Потом уничтожьте ближайшую лучевую установку. Заманите к вентиляторам роботов с острова. Убейте вторую лучевую установку. Затем подойдите к базе слева и попытайтесь заманить к вентиляторам очередную четверку пулеметчиков. Если не получится, используйте тактику «постреляял–убежал–подождал–подлечился». Разделавшись с этой порцией, идите к кругу, находящемуся рядом с группой Homing Missile. Он откроет проход от базы к вентиляторам. Заманите туда очередную четверку пулеметчиков. Вернитесь к острову. Круг, который там расположен, отключает ближайший вентилятор. Круг за вентилятором запускает вагонетку. Вагонетка собьет роботов с Homing Missile. Теперь вам открыт путь к тыловой части базы. По рельсам перемещайтесь перебежками, опасайтесь вагонетки. ОЧЕНЬ БЫСТРО проскочите через ряд дверей. Расстреляйте трех пулеметчиков через щель в стене. Потом убейте последнего и взорвите базу.

Прибыль: 1.000.000$ за базу.

СРАЖЕНИЕ № 13

Цель миссии: ни один из врагов не должен достигнуть места назначения.

Действовать надо очень быстро. Сделайте двух роботов Nitrogrenade + 2-Legs и несколько Pulse Gun + 2-Legs + Maximum Defence booster. Первого Nitro поставьте на пути сухопутных роботов, второго – на пути амфибии. После попадания нитрогранаты в воду (вы должны перехватить амфибию еще в воде) она на короткий срок превратится в лед. Враги обрадуются и ломанутся в место назначения прямо по льду. Но он быстро растает, и враги останутся вечно ржаветь на дне... Alien Speed бонусы подберите роботами с импульсными пушками. Если кто-то из врагов выживет, вы легко сможете его перехватить.



Прибыль: 3.000.000$ за эффективность + 1.000.000$ за базу + 3.000.000$ за время.

СРАЖЕНИЕ № 14

Быстро произведите три робота с Jet-Pack + Pulse Gun (1 Nitrogrenade) + Maximum Defence booster. Круг в красном квадрате откроет загончик с вашими суперкрутыми роботами. Вот и все! Веселитесь... Имея такой отряд, можно выиграть любую битву.

Прибыль: 3.000.000$ за эффективность + 1.000.000$ за базу + 3.000.000$ за время.

СРАЖЕНИЕ № 15

Финальная рабoрка. Противник штампует роботов, начиненных всякими бонусами пришельцев.

Попробуйте уничтожить базу врага, засылая туда Cube + Pulse Gun + Maximum Weapon (или Defence) booster + Alien Weapon bonus (опасайтесь Mine Spreeader'ов). Бонусы лежат в левом углу. Для обороны следут использовать Nitrogrenade, Buzzler, Pulse Gun. Все – с Maximum Weapon booster. Nitrogrenade кидайте в сильно навороченных роботов с Alien bonus (и сразу стреляйте по ним из чего-нибудь еще!). Шасси для обороны – «паучьи ножки» или двуногие. Везде используйте Disturber'ы.

Удачи на поприще робовойн!

■

ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА

Дмитрий Руднев, клуб «Game Galaxy»

РАЗРАБОТЧИК	New Media Generation
ИЗДАТЕЛЬ	New Media Generation
ВЫХОД	весна 1997 г.
ЖАНР	приключение
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆

Операционная система – Windows 3.1 или Windows 95

Процессор – DX4-100

Оперативная память – 8 Мб

Привод CD ROM – четырехскоростной



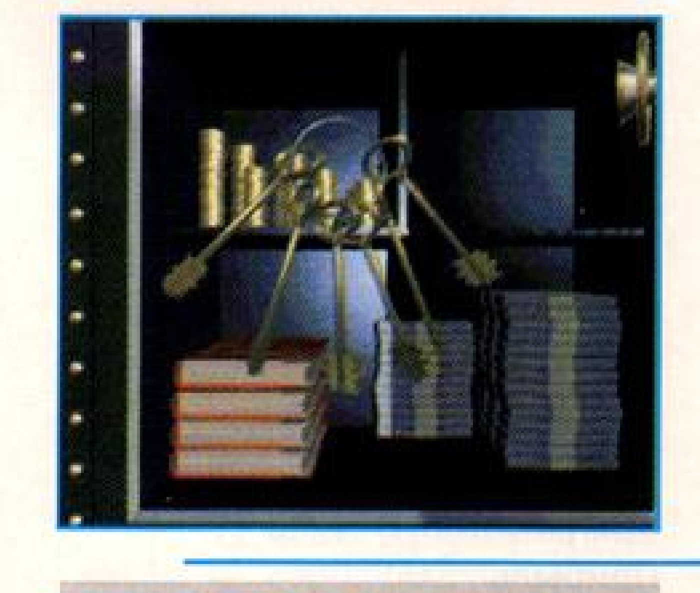


Квест – слово «забугорное», тем не менее игры в этом жанре популярны в кругу отечественных игроманов не меньше любых других. Нижеследующий разговор пойдет о новом интересном представителе квестовой диаспоры – игре «Призрак старого парка». Но не будем зря тратить свое драгоценное время и начнем по порядку.

В игре от вас потребуются главным образом две вещи. Во-первых, умение грамотно обращаться с мышью, т. е. не кидать об пол, не грызть зубами, а просто в нужные моменты жать на нужные кнопки, в чем, согласитесь, на первый взгляд нет ничего сложного. Во-вторых, хоть чуточку серого мозгового вещества, т. к. в игре необходимо будет запоминать расположение комнат замка, различных проходов, дверей, содержание посланий и пр., поскольку плана замка не имеется ни у кого, даже у нас, как это ни печально. Если вы обладаете обоими этими навыками, то успех наполовину уже обеспечен.

После загрузки игры вас ожидает разговор с одним из окрестных жителей, так сказать, напутствие перед стартом. Голос предупредит вас о предстоящих опасностях, после чего загрузится небольшая видеовставка с участием трупов, могильных крестов и кладбища. Любителям мистики можно с помощью волшебной клавиши Esc покинуть игру, чтобы, загрузившись вновь, снова посмотреть предложенный мультфильм.

Итак, мы вошли в заколдованный замок. Перед нами длинный коридор и курсор мыши. В игре он может принимать только пять различных положений: вперед, налево и направо – это три из них. Когда какой-то предмет можно взять, на экране вместо стрелки появится рука, а если перед вами возникнет дверь, которую невозможно открыть, даже имея ключ, то вы увидите два меленьких овала – один внутри второго. Это означает, что здесь ловить нечего, и надо идти искать другой выход из создавшегося положения. Правая кнопка мыши в любой момент выведет на экран меню, где вы сможете сохранить игру или восстановить «заначенную» ранее. Но учтите, что при выходе из игры запомненные ранее моменты не сохраняются, и вам придется все начинать сначала. Если все это помнить, то вы поймете, что тут нет ничего сложного – тем лучше для нас.



ПРОХОЖДЕНИЕ

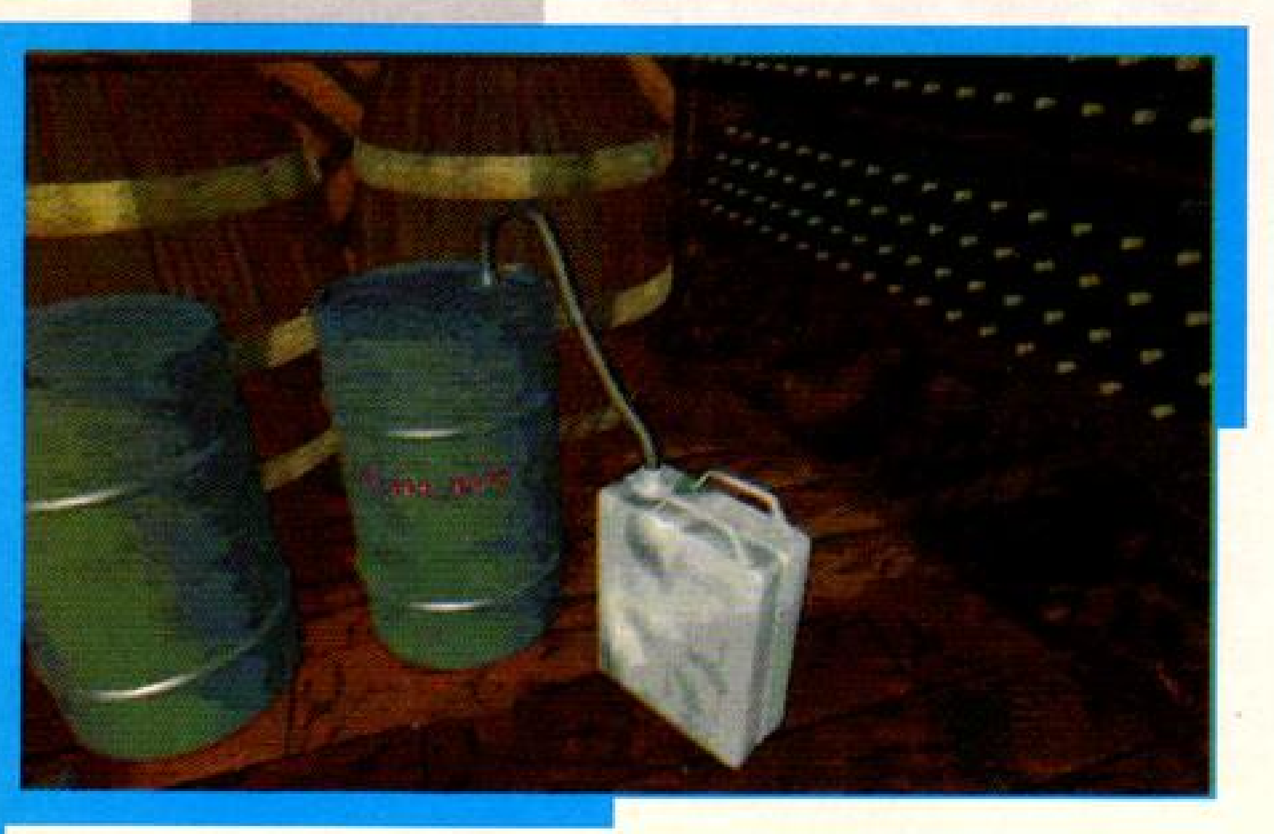
Ваша цель – разгадать все загадки старого замка и благополучно из него выйти. Для этого необходимо сделать две вещи: запустить генератор и врубить электричество. Ну и потом, конечно, посредством несложных комбинаций просто выйти из этого гиблого места. Начнем по порядку.

ЗАПУСК ГЕНЕРАТОРА

От места, где вы проникли в замок, направляемся до конца коридора, входим в бильярдную, через нее заходим в центральный зал с бассейном и мостиком, проходим по нему, входим в дверь, идем до конца, попадаем на кухню, а через нее проникаем в комнату слуги Генри и в итоге оказываемся перед большим письменным столом. Открываем все ящики, которые можно открыть, не применяя грубую мужскую силу. Читаем две оставленные записки и получаем «золотой» ключик от комнаты служанки Шарлотты. Теперь идем в ее комнату, благо у нас имеется ключ. Для этого возвращаемся обратно в бильярдную и открываем правую из двух узких дверей. Читаем записку на столе и подходим к картине. Щелкаем мышкой по раме, и перед нами появляется сейф.

Так как у нас нет динамита, то нам придется немножко повозиться, чтобы его открыть. Перед нами квадрат размером 5х5 клеточек, и чтобы открыть сейф, необходимо закрасить все маленькие квадратики красным цветом. Делается это просто. Сперва закрасьте все квадратики, кроме центрального. Если пронумеровать их построчно (первая строка – это клетки с номерами от 1 до 5, вторая – от 6 до 10 и т. д.), то нажимайте по порядку на все нечетные номера, при этом пропустив центр. После этого оставшийся незакрашенный квадратик планомерно загоняйте в угол, и ходов через десять вас ждет успех.

Также в вашем распоряжении имеются два кольца. Верхнее очи-



щает все замалеванное поле, нижнее открывает сейф при полном закрашивании большого квадрата. Открыв сейф, вы увидите много денег, бумажных и металлических, но у вас нет возможности взять их. Открывайте маленький ящичек вверху справа, там лежат оставшиеся ключи от запертых дверей. Теперь, если вы помните содержание записок, нам нужно найти канистру и шланг.

Возвращаемся в комнату Генри, подходим к телефону и открываем верхнюю дверцу шкафа. Там то, что нам нужно. В боковой дверце можно найти несколько номеров телефонов, запомните их, они вам еще пригодятся. С найденными вещами шлепаем в коридор, через который мы попали в замок. Открываем запертую дверь и попадаем в большую комнату – это кладовая. В самом дальнем углу находится бочка с керосином. Наполняем канистру и уходим.

Идем в бильярдную и спускаемся в подвал. Подходим к лестнице, залезаем наверх и выливаем содержимое канистры в топливный бак. Спускаемся, подходим к столу в конце прохода – на нем полно различных шестеренок, которые надо сажать на торчащие из стены валы таким образом, чтобы получить связанную цепь с передаточным числом на циферблате, равным 7:11. Все шестерни двухуровневые и обозначаются на экране значением своего внешнего и внутреннего радиусов колец. Насаживать на валы их нужно следующим образом. Сперва на четвертый вал вешаем шестерню 3:2, затем насаживаем на третий вал шестерню 2:1, на второй – 4:1, на первый – 4:3 и на пятый – 3:1. Включаем генератор нажатием кнопки под табло и с чистой душой идем из подвала.

ВКЛЮЧЕНИЕ ЭЛЕКТРИЧЕСТВА

Возвратившись в комнату старика Генри, отпираем дверь за телефоном – за ней библиотека, а также винтовая лестница. Поднимаемся по ней, проходим транзитом через следующую комнату и попадаем в галерею, в конце которой – железная дверь с кнопкой на стене справа. Жмем кнопку, и мы в следующем зале. Там полно всяких ящиков и трубопроводов, а также слева имеется очень любопытное помещение, где много мистических фигур, скелетов, просто черепов и т. п. Здесь можно расслабиться и перевести дух. Впрочем, те, кто не устал, могут вообще сюда не заходить. Отдышавшись, залезаем по лестнице наверх и видим перед собой приборный щиток.

Чтобы электрифицировать замок, нужно замкнуть схему. Поворачивая кружочки с цифрами и добиваясь того, чтобы стыковые цифры у разных кружочков совпадали друг с другом, мы будем видеть, что синий цвет, исходящий из центрального круга, постепенно проникает во все остальные. Распространив синеву по всем кружкам, мы включим электричество и закончим очередной этап нашей экскурсии по замку.

КАК ВЫБРАТЬСЯ ИЗ ЗАМКА

Для начала внимательно перечитайте все найденные записки, там указаны все благоприятные для вас временные интервалы. Далее идем в зал с бассейном и подходим к старинным часам на стене. В данный момент они показывают три часа дня. С помощью небольшого колечка устанавливаем на циферблате время 10:00 вечера и через хибару старика Генри и галерею опять двигаемся к электрощитку.

Там справа три рычага – дергаем средний. Бежим в комнату Генри и в левом нижнем ящике письменного стола устанавливаем дату – пятница 15-ое. Вы еще не забыли телефоны? Отлично, звоним Эдварду, включая тем самым механизм. Через библиотеку снова идем по ступеням вверх и через знакомую дверь попадаем уже не в оранжерею, а в покои самого Эдварда. Там еще одна винтовая лестница. Поднимаемся по ней и рядом с головой медведя на стене видим столик, на котором нас ждет телефон.

Звоним Диане, спускаемся вниз и выходим уже через другую дверь. Там мы оказываемся в коридоре. Слева – зеркало, которое показывает, что будет с вами, если вы тут еще задержитесь; напротив – ванная комната или душевая, как хотите; в ней иногда моется какая-то дама (можете взглянуть). Но не увлекайтесь, наша цель – дверь в конце коридора, за которой будут покои Дианы. В противоположном углу мы видим шкаф и дверь рядом с ним. Если ловким движением руки передвинуть шкаф, то нам откроется другая дверь. Туда-то нам и надо.

Спускаемся вниз и по знакомому маршруту топаем снова в комнату Эдварда. Там звоним по телефону, напротив которого в записной книжке ничего не значится. Это был последний звонок, поэтому остальные телефоны можете забыть или вычеркнуть, они нам больше не потребуются. Идем в покои к госпоже Диане, открываем дверь, но попадаем не к ней, а в огромный зал, на середине которого стоит сервированный стол. Мы в столовой, господа! Никто не хочет перекусить? Погодите, рано думать о еде: если мы с вами быстренько отсюда не выберемся, то нас самих тут уплетут за обе щеки.

Вперед, к цели! Двигаем через парадную лестницу в центральный зал с бассейном. Подходим к часам и устанавливаем их на 7:30 утра. По привычному пути идем в бильярдную, а дальше в комнату Дианы через левую узкую дверь. Если вы не успели задвинуть шкаф назад, то вам повезло. Как только окажетесь наверху, задвиньте шкаф на прежнее место и выходите в столовую через освободившийся проход.

Зайдите в покои Эдварда и через картинную галерею проникните в комнату слуги Генри. Проходите на кухню и выходите из нее. Дальше вас проведут по длинному коридору, и в итоге вы очутитесь перед большой дубовой дверью. Смело открывайте ее – и вы на свободе. Притончик Эдварда накрылся, а вы получите в наследство эту расколдованную хибару. Напоследок смотрите мультик – и все!

Надеюсь, с помощью этого solution'а или без него вы в полной мере смогли насладится прекрасной графикой и параллельным звуковым сопровождением. Музыка подобрана в классическом стиле, поэтому, в одиночестве блуждая по помещениям замка, невольно чувствуешь какое-то внутреннее беспокойство. К музыке прибавляются еще и всевозможные крики, плачи и стоны из разных уголков дома, от чего игра явно не пострадала. В общем, сходите – сами убедитесь! ■





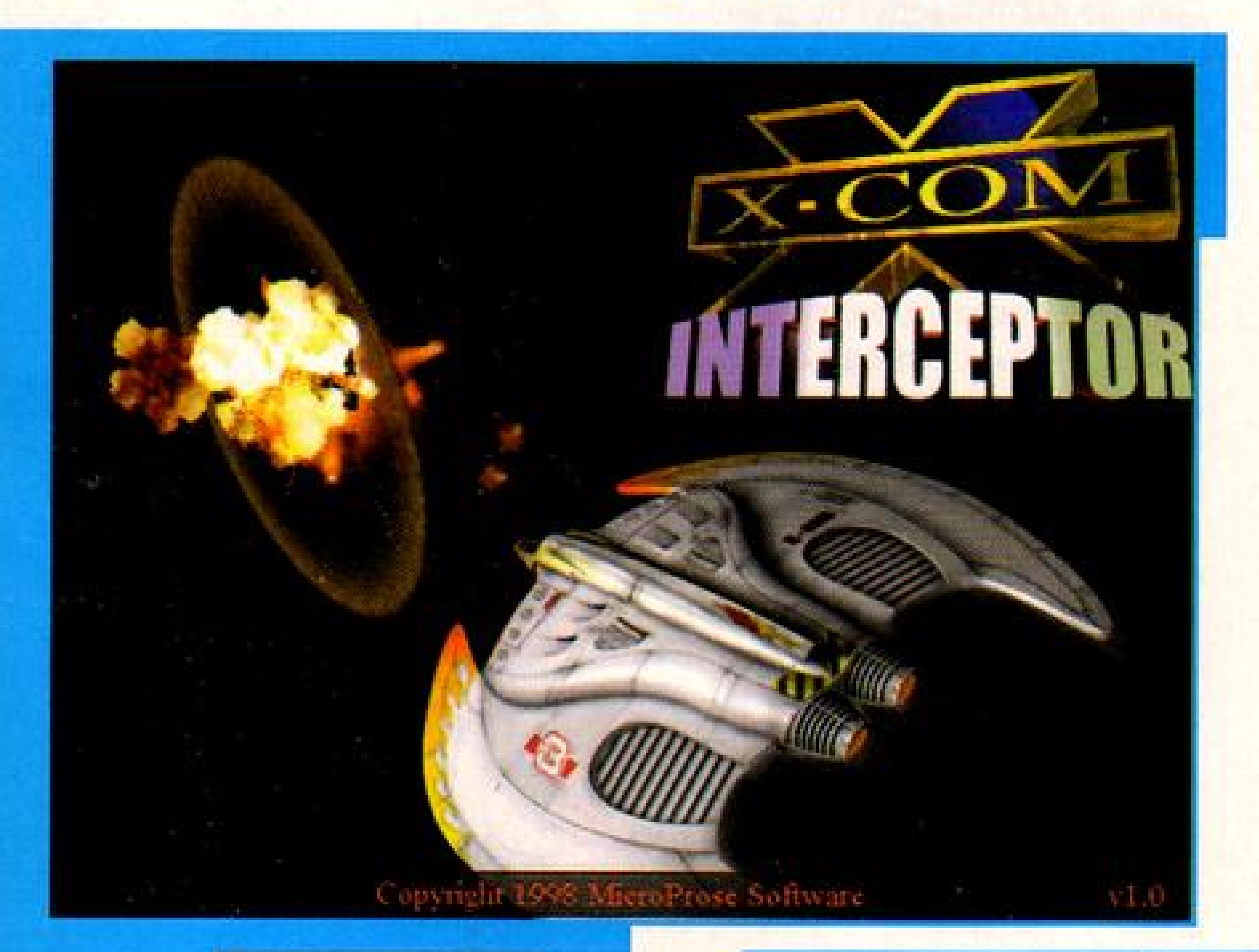
Андрей Шаповалов

X-COM: INTERCEPTOR

РАЗРАБОТЧИК	Microprose
ИЗДАТЕЛЬ	Microprose
ВЫХОД	август 1998 г.
ЖАНР	косм. симулятор + стратегия
РЕЙТИНГ	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 120 (рекомендуется 166)
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеокарта – SVGA, совместимая с DirectX. (3D-акселератор настоятельно рекомендуется)

PC CD ROM



В последнее время среди разработчиков компьютерных игр появилась мода скрещивать одни жанры с другими. Иногда это удается (BattleZone, например), но чаще всего – нет. Вот и новое творение Microprose, к сожалению, постигла эта печальная участь. Нельзя сказать, что игра не удалась совсем – в ней есть много интересного, но все это как-то получается частями и выглядит незаконченно. До хорошего аркадного космического симулятора (Descent: Freespace, Wing Commander и др.) X-COM: Interceptor не дотянул, а стратегический элемент в нем очень слаб по сравнению с предыдущими частями сериала.

Кроме того, создается неприятное ощущение, что слишком многое в игре рассчитано только на режим Multiplayer (например, ракеты Doppelganger, которые против компьютера практически не действуют). В результате игра выглядит сыроватой и оставляет после себя несколько неприятное ощущение – все мы ждали от X-COM: Interceptor намного большего.

Ваша задача – обеспечить надежную защиту колоний могущественных корпораций от нападений злобных инопланетян

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Итак, имеется некий сектор космоса, в котором расположены внеземные колонии могущественных корпораций. Ваша задача – обеспечить их надежную защиту от нападений злобных инопланетян, которые, ясное дело, тут как тут.

Положение, как всегда, осложняется тем, что инопланетяне обладают технологическим преимуществом. Придется снова все начинать с нуля – стоить базы, двигать науку, набирать войска (флот космических истребителей-перехватчиков)...

Ну а дальше ваша задача – обнаружить все базы инопланетян и уничтожить их, после чего игра закончится вашей бесповоротной победой.

БАЗЫ

Базы – вещь, совершенно необходимая для победы. Прежде всего на базах располагаются ангары, в них находятся перехватчики, при помощи которых вы и воюете. Тут же есть и склады, где хранится дополнительное оружие и боезапас к нему. На склады стекается и захваченное в боях инопланетное добро, которое потом можно изучить, использовать в своих целях или просто продать с немалой выгодой.

На базах имеются и специальные приемники для получения с Земли научной информации (подробнее см. раздел «Научные изыскания»).

Всего баз у вас может быть лишь восемь, что создает значительные трудности. Дело в том, что радиус «обзора» базы (зона, в пределах которой может быть обнаружен корабль инопланетян) достаточно невелик, и вы не сможете успешно контролировать весь возможный участок космоса с имеющихся восьми баз, если они расположены близко друг от друга. Вам придется ловчить – строить базы так, чтобы они просматривали как можно большее пространство. Однако это тоже непросто. Строить новые базы можно только в пределах «видимости» уже существующей базы. Зона видимости – это более светлый участок космоса, который вы сможете видеть вокруг существующей базы.

Но это ограничение можно обойти. Делается это так: строите одну базу (назовем ее Б) на самой границе видимости уже существующей (пусть будет А). Как только база Б построена, так сразу стройте на границе ее видимости еще одну базу, В, а базу Б уничтожаете (продаете). Таким образом вы можете построить новую базу на любом удалении от основной, лишь бы денег хватило. Делать это имеет смысл ближе к середине игры, когда с деньгами у вас проблем уже не будет.

Важные замечания:

во-первых, пока новая база до конца не построена, за нее можете не волноваться – инопланетяне на нее не нападут;

во-вторых, на каждой новой базе в качестве защитных пушек автоматически устанавливаются самые совершенные образцы имеющегося у вас лучевого оружия.

ЧТО СТРОИТЬ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ

Стройте приемники для получения информации с Земли (Downlink Modules) и склады (всего у вас должно быть не менее двух-трех складов). Далее добавляйте орудийные и/или ракетные башни и генераторы защитного поля. Далее – еще один ангар.

Зачем нужен дополнительный ангар? Когда у вас появятся новые



типы боевых кораблей, вы захотите пересадить своих асов на них. Но если ангар у вас один, то места не хватит, и придется пожертвовать частью эскадрильи, продав пару кораблей, чтобы было куда ставить новые. Учитывая то, что новые корабли прибудут не сразу, а после некоторой задержки (вам необходимо еще купить их у корпораций и получить свой груз), вы можете оказаться в неприятной ситуации, когда противник в космическом бою сможет подавить вас за счет численного превосходства.

КАК ОБЕСПЕЧИТЬ ОБОРОНУ БАЗЫ

Постройте на ней минимум 5 орудийных башен и одну ракетную. Старайтесь, чтобы установленное в башнях оружие было самым совершенным из имеющегося у вас на этот момент. Но при этом помните – ни в коем случае не продавайте все старые орудийные или ракетные башни для того, чтобы было куда установить новые. В этом случае на время строительства ваша база становится уязвимой.

Устанавливать орудийные башни нужно так, чтобы они простреливали обе полусферы обзора – верхнюю и нижнюю. Для этого часть пушек строится на верхних площадках кольца станции и «оси» (вертикального основания базы), а часть – на нижних площадках. Ракетные башни лучше всего строить на площадках «кольца» – пусть одна стоит сверху, а другая снизу.

ЧТО НЕ ИМЕЕТ СМЫСЛА СТРОИТЬ

Есть несколько модулей для базы, строить которые бесполезно, т. к. практической пользы от них очень мало.

Training Module – тут вы можете тренировать своих пилотов, чтобы их характеристики росли. Но процесс этот очень долгий и смысла особого не имеет, поскольку проще набрать сразу хороших пилотов (нужно вам их не так уж и много).

Medical Module – тут вы можете вылечить пилота, получившего ранение. Тоже бессмысленно, т. к. ранение залечивается само собой с течением времени. Да и бои всегда можно переиграть так, чтобы ранений ваши пилоты не получали.

Tractor Beam Module – совершенно бестолковая вещь. Сколько я их ни строил, а какой-нибудь пользы так и не смог извлечь.

ЭКОНОМИКА

Экономика, как известно, есть основа войны. Когда нет возможности штамповать войска и совершенствовать их, любой конфликт можно считать проигранным. Особенно конфликт с инопланетянами.

В X-com: Interceptor экономика весьма примитивна. Деньги вы зарабатываете тремя способами:

во-первых, продавая захваченное у инопланетян добро (включая и трупы несчастных пришельцев, которых ваши «ученые», недолго думая, препарировали в интересах всего прогрессивного человечества). Это самый доходный бизнес при условии, что вы установили на корабли своих напарников особые пушки – подробнее см. раздел «Война»;

во-вторых, получая регулярные дотации от корпораций, чьи колонии находятся под вашей защитой. Поначалу колонии расположены рядом с вашей первой базой (точнее, ваша первая база расположена рядом с колониями), но постепенно колонии станут расширяться и будут удаляться от вашей базы. Придется строить еще одну базу с таким расчетом, чтобы до любой колонии можно было долететь в кратчайшие сроки в случае нападения на нее инопланетян или пиратов. Чем больше пройдет времени, тем значительнее будет ущерб, нанесенный колонии и она вообще может погибнуть, после чего корпорация, которой принадлежала колония, свернет все свои дела (т. е. перестанет вам платить). Кроме защиты собственно колоний вам также надо защищать грузовые корабли. Как правило, на них нападают только пираты, но дела это не меняет – защищать надо, иначе вас ждут неприятности. Если вы будете справляться со своей работой хорошо, количество колоний начнет увеличиваться, а вместе с ними будет расти и денежное вознаграждение;

в-третьих, вы можете выполнять задания, которые будут вам предлагать корпорации. Например, вам предложат найти и уничтожить захваченный пиратами грузовой корабль (подробнее о миссиях см. раздел «Война»). За выполнение заданий вам дадут денег. Впрочем, денег будет достаточно мало, так что этот способ добывания средств вас от материальных затруднений не спасет.

ВОЙНА

Как только чувствительные приборы на ваших базах или поселениях корпораций засекут корабли инопланетян/пиратов, вам необходимо выслать свою эскадрилью на перехват. Не медлите, ибо можете лишиться поселения или базы!

Для перехвата вам в большинстве случаев надо просто дать утвердительный ответ на автоматическое предложение компьютера, появляющееся всякий раз при появлении новой группы врагов. Но если кораблей для задания у вас не хватает (например, они уже все вылетели на другие задания), то для перехвата инопланетян впоследствии (когда освободятся корабли) вам придется «наводить» эскадрилью на цель вручную.

Для этого выберите опцию «Launch Mission» и пошлите эскадрилью в точку, выделенную красными скобками. Если враги атакуют поселение корпорации внутри звездной системы, то выберите звезду (отмеченную красным), щелкните на Zoom Map (в левом верхнем углу экрана) и переведите рычажок в крайнее верхнее положение. Вы увидите карту выбранной вами звездной системы, а на ней – все планеты, вращающиеся вокруг звезды. Рядом с планетами есть точки (маленькие такие, почти незаметные) – это колонии корпораций. Выберите ту, которая отмечена красным, и щелкните на ней. Все, ваша эскадрилья в пути.

... трупы несчастных пришельцев ваши «ученые», недолго думая, препарировали в интересах всего прогрессивного человечества



Во время самого боя ваша задача – всех врагов или перебить, или вывести из строя (при помощи Tachyon pulser). Чтобы попасть во врага, совместите прицел с его кораблем. Если вы выбрали в качестве оружия ракеты, то вокруг прицела начнет появляться пунктирная линия – знак работы системы захвата цели. Как только она окружит прицел полностью, можете пускать ракету – она будет автоматически преследовать цель. Если же вы выпустите ракету раньше, то она полетит по прямой и противник легко от нее уклонится.

Лучше всего противника атаковать на коротком расстоянии – для этого приблизьтесь к нему и нажмите клавишу сравнивания скорости с целью. Теперь вы и враг летите с одинаковой скоростью, отчего вам удобнее будет держаться на хвосте врага.

Есть у вашего истребителя и дополнительные двигатели (уско-

рители). Их применение резко повышает вашу скорость, но помните – при этом тратится запас энергии, которой питаются ваши пушки. Может получиться, что, догнав противника, вы не сможете по нему стрелять...

Настоятельно рекомендую перед началом боев в нормальной игре несколько раз воспользоваться Combat Simulator в главном меню игры – там вы сможете освоиться с управлением.

При точном наведении Tracer Cannon за пару секунд может взорвать любого врага

ПИЛОТЫ

При выборе пилотов внимательно смотрите на их характеристики.

Главными для вас являются следующие ниже.

Агрессивность – чем агрессивней пилот, тем дольше он будет преследовать и стрелять по противнику. Допустим, начался бой и вы приказали своим ведомым атаковать конкретную цель. Более агрессивный пилот будет долго стрелять по ней, а менее агрессивный сделает пару-другую залпов да и отстанет, пока вы не повторите приказ атаковать. Конечно, стрелять по случайно попавшему в поле видимости противнику будут все пилоты, но вот количество сделанных выстрелов будет определять именно агрессивность ваших подопечных.



Точность стрельбы – ну, тут все ясно.

Мастерство пилотажа – чем оно выше, тем сложнее противнику будет отрваться от преследующего его вашего помощника.

Пси-сила – от нее зависит количество вреда, наносимого противнику выстрелами пси-оружия, если таковое установлено на ваших кораблях, и одновременно понижается количество вреда, наносимого вашим кораблям пси-оружием врагов. В принципе, эта характеристика не очень важна на легких и средних уровнях сложности игры.

КОРАБЛИ

Всегда старайтесь иметь самые совершенные корабли и всегда вылетать на задание полной эскадрильей – пятью кораблями.

ОРУЖИЕ

Выбор оружия, устанавливаемого на конкретный корабль, зависит в первую очередь от того, будете вы сражаться с инопланетянами на этом корабле или им будет управлять компьютер.

Ниже приведены описание и советы только по тем видам оружия, которые имеет смысл использовать в игре для одного игрока.

Ракеты

На корабли своих напарников всегда ставьте самые дешевые ракеты X-Winder, котрые доступны вам с самого начала. Почему? А потому, что палят ими ваши парни во время боя почти постоянно, не особо заботясь о том, стоит это делать или нет. Из-за этого запас ракет на складе быстро истощается, и приходится покупать новые. Расходы... Конечно, когда денег у вас будет много, можете начать ставить вашим парням и более солидные ракеты типа Elerium Torpedo или Enveloping Fusion Torpedo. Рассмотрим ракетное оружие чуть подробнее.

X-Winder – дешево и сердито. В принципе, эти ракеты способны справиться с любым инопланетянином, и вам их вполне хватит.

Fusion «Base Buster» Missile – эти ракеты есть смысл применять только при уничтожении баз инопланетян. Летят они медленно, маневренность у них слабая, зато ударная сила – еще та.

Elerium Torpedo – более мощная ракета, чем X-Winder, но и более дорогая. Не рекомендую давать ее вашим парням на начальном этапе. А вот когда денег у вас станет много, тогда ставьте.

Enveloping Fusion Torpedo – мощная ракета, которая поражает все четыре части защитного поля противника. Вещь как раз для вас, а вот напарникам ее не давайте. Слишком уж расточительно.

Passive Cloaking Torpedo – интересная штука. После выстрела исчезает (маскируется) и ждет, когда мимо нее пролетит враг, после чего садится ему «на хвост». Лучший способ ее применять таков: как только противник пойдет на вас в лобовую атаку, не пытайтесь свернуть в сторону, а задействуйте систему наведения ракеты. В самый последний момент (находясь почти нос к носу с врагом) пускайте ракету и тут же отворачивайте в сторону. Противник пролетит мимо вас, Cloaking Torpedo прицепится к нему и... В остальных случаях пускать эту ракету нецелесообразно – у нее недостаточно высокая маневренность и противник, как правило, благополучно уворачивается от нее. Вдобавок к этому, применять Cloaking Torpedo вы можете только имея на корабле систему наведения Advanced Autonomous System.

Doppelganger Missile – эта ракета делает голографические копии вашего корабля, что, по идее, должно сбивать противника с толку. Честно сказать, я что-то этого не заметил – как стреляли по мне до применения этой штуки, так и продолжали стрелять после применения.

Орудия

На самом деле в игре есть всего только четыре по-настоящему эффективные пушки.

Gatling Laser – скорострельный лазер, вы можете получить его после изучения лазерного оружия. Стреляет быстро, энергии тратит мало. На начальный период – идеальное оружие.

Tachyon Pulser – «золотой мешок», очень эффективное и, по большому счету, самое нужное вам в течение большей части игры. Оно не уничтожает корабли инопланетян/пиратов, а только выводит их из строя, после чего вам достается все добро, имевшееся на корабле – пушки, ракеты, оборудование. Все это можно потом продать.

Tracer Cannon – пушка, стреляющая непрерывным потоком лучей. При точном наведении за пару секунд можно взорвать любого врага. Но энергию эта пушка жрет бешеными темпами. Имеет смысл давать эту пушку вашим напарникам, они стреляют из нее весьма точно. К сожалению, использовать Tracer Cannon вы можете только после того, как оснастите свои корабли системой наведения Emission Targeting System.

Tracking Tracer Cannon – это пушка лично для вас. Стреляет непрерывным потоком лучей, энергию жрет за милую душу, достает врагов только на коротком расстоянии. Но... Эта штука наводится автоматически. Стоит только врагу оказаться в поле вашего зрения и на расстоянии действия пушки, нажимайте клавишу выстрела. Пушка абсолютно точно поразит его, даже если перекрестие прицела не совмещено с противником. Очень эффективная штука при борьбе с быстрыми врагами. Использовать Tracking Tracer Cannon вы можете только после того, как оснастите свои корабли системой наведения Advanced Autonomous System. Не ставьте эту пушку на корабли ваших напарников – они предпочитают атаковать противника с дистанции, из-за чего пушка не срабатывает.



Оборудование

Броня и генераторы защитного поля – тут все ясно (чем они совершеннее, тем лучше).

Tractor Beam – по идее, эта штука должна действовать так же, как в игре Tie Fighter от компании LucasArts (т. е. тормозить корабль противника, чтобы по нему было удобнее целиться). В X-COM: Interceptor тянущий луч только немного уменьшает маневренность цели (прицелится становится несколько проще, но не намного), никак не влияя на скорость врага. Хотя наведение осуществляется автоматически (стоит только выбрать цель и включить оружие), действует тянущий луч только вблизи. Кроме этого, вы не можете стрелять из энергетических пушек. Так что ценность луча минимальна.

Cloaking Device – на некоторое время делает вас невидимым. При этом враги в вас не стреляют, но и вы не можете по ним стрелять. Однако система наведения ракет действует. Благодаря этому имеет смысл использовать устройство при атаке базы инопланетян: сразу станьте невидимы, прицельтесь в базу, выключите устройство, выпустите ракеты и снова станьте невидимы. Таким образом вы сведете вероятность попадания в вас врагами к минимуму (ведь когда вы наводите ракеты на неподвижную базу, ваш курс тоже неизменен, и вы – легкая мишень, особенно, если врагов много).

КАК ЗАХВАТИТЬ КОРАБЛЬ ИНОПЛАНЕТЯН

Для этого вам придется сначала разработать другую технологию – пушки Tachyon Pulser (их надо предварительно получить в виде трофеев от инопланетян). Поставьте эти пушки на все ваши корабли – и дело в шляпе. Корабли инопланетян окажутся выведенными из строя, после чего их автоматически отправят на вашу базу.

БОРЬБА С КОРАБЛЯМИ-НЕВИДИМКАМИ

Самый неприятный бой. Корабли-невидимки (Shade Fighter) встречаются только в составе эскадры вместе с другими кораблями инопланетян. Ваша задача – сначала перебить все «нормальные» корабли врагов, напуская всех ваших парней на одного. Только когда невидимка останется один, принимайтесь за него – иначе это тварь будет периодически исчезать, а ваши тупоголовые помощники вместо того, чтобы поджидать его, переключатся на видимых противников. А потом невидимка неожиданно вынырнет и как начнет поджаривать вас своими Tracer Cannons...

ЗАЩИТА ТРАНСПОРТА/КОЛОНИИ

При защите транспортника не давайте вашим людям команды атаковать конкретную цель, если врагов много. Лучше пусть каждый ваш подопечный займется отдельной целью, что помешает противнику стрелять по транспортнику. Помните – как только транспортник уйдет в гиперпространство, вы победили. Так что ваша задача в подобных случаях – просто тянуть время.

АТАКА НА БАЗУ ИНОПЛАНЕТЯН

Тут все просто – примените Cloaking Device, подлетите к базе поближе, хорошо прицельтесь и разнесите ее мощными ракетами (Fusion «Base Buster» Missile). А потом помогите помощникам разделаться с врагами, благо теперь пушки базы уже не смогут вам угрожать. Если же видите, что врагов чересчур много, просто отступите, задание-то все равно выполнено.

НАУЧНЫЕ ИЗЫСКАНИЯ

В X-Com: Interceptor модель развития науки принципиально не отличается от аналогичных моделей в предыдущих частях игры.

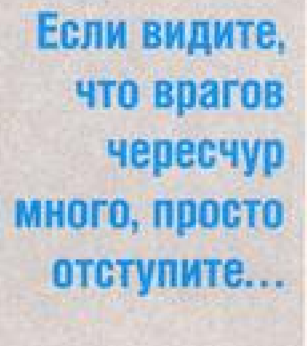
Изначально у вас есть несколько незначительных технологий, которые вы можете изучить. Далее ваша задача – захватывать оружие и корабли инопланетян, изучать свои трофеи и таким образом получать доступ к новым технологиям.

Вся наука развивается на Земле, до вас же последние достижения человеческой мысли доходят в виде технологий, которые вы «скачиваете» с Земли по своеобразному модему (называется он Downlink Module). Скорость развития науки, таким образом, зависит исключительно от скорости связи. Скорость связи, в свою очередь, зависит от количества модемов, качающих в данный момент конкретную технологию, и их качества. На каждой базе у вас может быть не более трех модемов. Причем учтите – если вы начали качать какую-нибудь технологию модемами одной базы, то подключить к этому делу модемы на другой базе (для ускорения процесса) нельзя.

Что же касается качества, то поначалу модемы у вас, естественно, «дохлые». Однако немного погодя у вас появится возможность усовершенствовать их, что повысит скорость связи.

Впрочем, появится у вас эта возможность слишком поздно – к тому времени вы уже успеете отстроить с полдюжины баз, на каждой из которых будет по три модема...

Ну и последнее – после того, как вы скачали с Земли ту или иную технологию, можно заказать новое оружие/оборудование/корабль у корпораций, поселения которых защищаете. Нужная вам вещь будет в кратчайшие сроки изготовлена и прислана на вашу базу на грузовом корабле.



Если видите, что врагов чересчур много, просто отступите...

КАК ПОЛУЧИТЬ НОВЫЕ ВИДЫ КОРАБЛЕЙ

В принципе, новые виды перехватчиков будут отличаться от того, что у вас есть изначально, только количеством ячеек для установки вооружения и оборудования. Тем не менее, всегда хорошо, когда у вас есть самая передовая техника.

Для того чтобы разработать технологию производства новых боевых кораблей, вам необходи-



мо захватить несколько кораблей инопланетян в целости и сохранности. Как это сделать – см. раздел «Война». Когда на Земле проанализируют корабли инопланетян, вы сможете «скачать» чертежи новых типов перехватчиков и заказать их изготовление у корпораций, чьи колонии вы защищаете.



СТРАТЕГИЯ

Итак, поначалу не спешите строить новые базы, на первых порах одной эскадрильи из пяти перехватчиков вполне хватит для защиты поселений. Когда денег у вас станет достаточно (миллионов эдак 20–25), принимайтесь за новые базы. Помните – построив базу, тут же позаботьтесь о ее надежной защите. Далее постройте на базе Downlink Modules и начинайте развивать науку усиленными темпами.

Пилотов набирайте только хороших, за количеством не гонитесь. Можно, конечно, послать слабенького пилота тренироваться в Training Module, но пока он достигнет приличного уровня, столько времени пройдет...

Как только в ваших руках окажется Tachyon Pulser, сразу же его изучите и поставьте на ваши корабли. Далее захватите все виды инопланетных кораблей, изучите их и получите доступ к новым типам перехватчиков. Проведите переоснащение всех ваших эскадрилий.

Когда денег станет совсем много, накупите автоматических зондов (Probes) и разошлите их во все стороны так, чтобы разведать обстановку вокруг ваших баз. Как только засечете базу инопланетян, сразу же ее уничтожайте.

Вскоре вы сможете перехватить и расшифровать (изучить) секретные послания инопланетян. Благодаря им вы в конце концов сможете добраться до основных баз инопланетян и покончить с их владычеством.

НЕКОТОРЫЕ ХИТРОСТИ И СОВЕТЫ

ПИРАТЫ

Как правило, в районе с наибольшей концентрацией колоний корпораций рано или поздно появляется пиратская база. Косвенным признаком ее наличия станут участившиеся атаки пиратами грузовых кораблей и поселений.

Обнаружить базу относительно просто – отправьте хотя бы один ваш корабль прогуляться рядом с подвергшимися нападению колониями. Через некоторое время компьютер сообщит, что база пиратов обнаружена, и она появится на карте. Возможно, вам придется затратить на поиски базы приличное время, однако такое происходит довольно редко – обычно база обнаруживается быстро. Кстати, иногда вам даже не придется высылать корабли – базу пиратов обнаружит один из грузовых кораблей корпораций, случайно оказавшийся рядом с ней. Для поисков пиратской базы можно использовать и автоматические зонды, если у вас много денег – просто разошлите их ко всем близлежащим звездам. Рано или поздно база пиратов окажется в зоне «видимости» одного из зондов.

Пока база пиратов существует, вам весьма часто придется защищать колонии и транспорты от налетов космических разбойников. Стоит же вам уничтожить базу, как частота налетов резко пойдет на убыль, а иногда пираты исчезнут совсем.

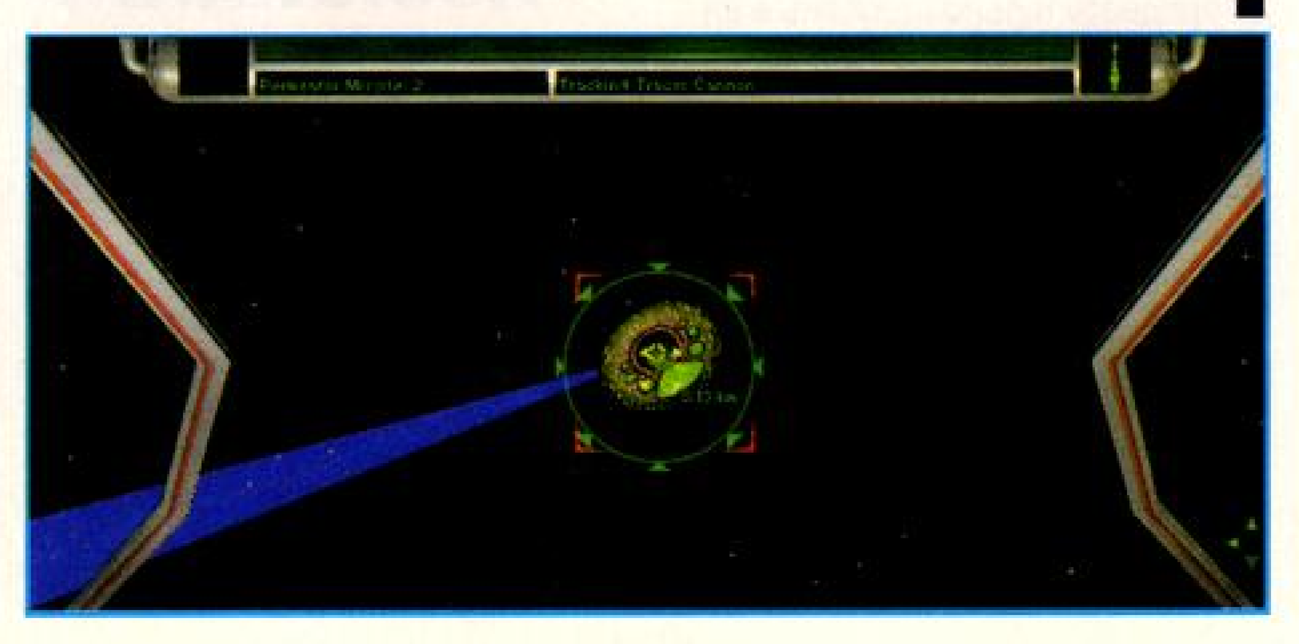
Но я вам не советую это делать. Почему? Дело в том, что пираты вам очень полезны. Судите сами: уровень денежных выплат вам от корпораций напрямую зависит от вашего рейтинга. Ваш рейтинг напрямую зависит от количества удачно проведенных боев (т. е. тех случаев, когда вам удалось спасти грузовой корабль или колонию). Поэтому вам выгодно, чтобы на поселения и корабли корпораций нападали часто, но слабыми силами. Пиратские корабли немногочисленны (на колонию нападает за раз от силы штук 4–5, да и то когда вы играете на высоком уровне сложности) и вооружены не самым лучшим образом. Следовательно, эскадрилье из пяти ваших перехватчиков не составит особых проблем сладить с ними. А значит, будут у вас и трофеи (которые можно продать), и рейтинг.

Впрочем, когда ваш рейтинг станет очень высоким, а вылетать на новые задания станет несколько скучно, с пиратами можно и покончить.

ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ

Время от времени корпорации будут давать вам задания. Задания просты и не потребуют от вас особого напряжения мозгов. Как правило, вас будут просить или разведать обстановку в какой-нибудь звездной системе, или очистить звездную систему от присутствия инопланетян. В обоих случаях предстоит бой, но несложный – врагов не будет больше обычного.

Единственная сложность при выполнении задания возникает тогда, когда вас попросят уничтожить «бешеный» транспортник, захваченный пиратами. Сам транспортник вам особо искать не придется – через некоторое время после того, как вы дадите согласие на задание, датчики засекут кучку пиратов. Как только вы ее перехватите, то увидите среди кораблей и транспортник. Вот тут-то вас и поджидает сюрприз. При вашем приближении пираты вступят в бой, а сам транспортник попытается «сделать ноги». Если ему удастся уйти в гиперпространство, то задание будет провалено вне зависимости от того, победите вы оставшихся пиратов или нет. Поэтому действуйте так: напарников отправьте всей кучей убивать какого-нибудь пирата, а сами на полной скорости летите к грузовику и стреляйте по нему из пушек и ракетами. Если вы будете действовать быстро, то успеете его уничтожить. Ну а потом принимайтесь за остальных пиратов. ■





ACTUA SOCCER

Во время игры напечатайте следующее: SOCCER - 01142475549

Теперь вы сможете играть за команду Gremlin Showbiz XI, самую крутую из всех. Кроме того, вы сможете редактировать характеристики команды.

ADVANCED TACTICAL FIGHTER

Зажмите на правой стороне клавиатуры **Alt** + **Shift** + **Ctrl** и нажмите «Play single mission». Теперь вы можете редактировать все задания и использовать все самолеты.

AFTERLIFE

Зажмите **Shift** и наберите 421 – получите деньги.

Далее, в любой момент во время игры наберите $@! – получите 10 миллионов монет. Но учтите: пользоваться этим кодом можно только пять раз, а на шестой прилетит Звезда Смерти и взорвет ваш Ад или Рай.

SAMNMAX – напечатайте этот код три раза (заглавными буквами!) – и получите секретную катастрофу (BAD THING).

ALBION

Посетите целительницу на планете Iskai. Начните разговор и тут же его закончите. В большинстве случаев целительница даст вам синее волшебное зелье, которое стоит 16,6 золотых. Повторяйте этот процесс, пока не наберете достаточно денег на покупку оружия и прочих полезных вещей.

ARCIMEDEAN DYNASTY

Зажмите обе клавиши **Ctrl** и введите:

0 – закончить миссию;

1 – неуязвимость;

2 – бесконечные торпеды;

3 – бесконечный боезапас для пушек.

Можно сделать и еще кое-что. При помощи любого текстового редактора (например, Notepad) откройте вашу сохраненную игру (по умолчанию она лежит в Bluebyte\AD\Dat\Save). Далее найдите нужную вам спасенку. Сделать это очень легко. К примеру, нам нужна спасенка, которую вы назвали «Floodgate». Откройте файл, и первые три строчки будут такими:

Global

Name = Floodgate

Credit = 13237 < – в этой строке указывается количество ваших денег.

Вы можете совершенно спокойно поменять это число на другое, например:

Credit = 99999 < – теперь у вас стало 99.999 монет.

Загрузите игру и наслаждайтесь. Вам хватит на все.

Внимание! Не меняйте другие строчки, т. к. вы можете подвесить всю систему!

ASTROROCK 2000

Во время игры напечатайте:

kickass – все оружие;

fps – показывает частоту кадров в секунду;

toohotforme – переход на новый уровень;

outofbubblegum – BFPG9000 (фиолетовая пушка);

morebullets – ускорение стрельбы.

BATTLE ISLE 3

В игре есть полное меню кодов. Введите EWALD и нажмите **F9**. Учтите, во всех версиях игры это меню будет на немецком языке.

Коды уровней:		
1 – 2975462	7 – 8844366	14 – 3243554
2 – 6487674	8 – 2375411	15 – 5487436
3 – 1564386	9 – 3854653	16 – 1353411
4 – 9745642	10 – 5647332	17 – 4524338
5 – 3756838	11 – 4092664	18 – 6731244
6 – 2957843	12 – 7564366	19 – 1243371
	13 – 8264241	20 – 6245425

CHAOS OVERLORDS

Эти пароли введите вместо своего имени при игре для одного человека:

SMGHUBBLE – увидите все банды во всех секторах;

SMGKICKASS – пять «ground zeroes», полностью укомплектованые;

SMGMILK – все наемники полностью вылечиваются.

COMMANDOS

Во время игры напечатайте 1982GONZO (нулей нет, есть только буквы О). Если не сработает, тогда напечатайте GONZO1982.

Теперь у вас есть следующие возможности:

SHIFT + **X** – телепортация (выбранный боец оказывается в месте, куда вы ткнете курсором)

CTRL + **I** – режим неуязвимости.

CTRL + **SHIFT** + **N** – окончить миссию.

CRUSADER: NO REGRET

Во время игры напечатайте LOOSECANNON16.

Нажмите **F10** – и получите все оружие, боеприпасы к нему и оборудование.

Нажмите **Ctrl** + **F10** – и станете неуязвимым.

Полезные параметры (вводятся в командной строке):

-warp x (где x – номер уровня) – переход на выбранный уровень;

-skill x – сменить уровень сложности игры (полезно, если используете предыдущий параметр);

-warp X -egg 250 – перенестись в секретную комнату уровня x. Соберите там все оружие и идите на телепортер, чтобы перенестись к началу уровня и приступить к игре.

Бесполезные параметры (вводятся в командной строке):

-asylum – выдает сообщение «Enabling ENHANCED mode» (никакого улучшенного режима не будет;

-demo – все время крутит мультик-заставку.

Приколы

1. No Regret field

Если набрать старый код JASSICA16, вас пошлют на особое поле, где вас сразу же атакуют восемь очень мощных роботов. Даже если вы введете код неуязвимости, вы все равно проиграете.

2. Merry Christmas

Если вы установите на своем компьютере текущую дату как 12.24-12.31, тогда при вводе кода LOOSECANNON16 получите сообщение «Merry Christmas, CHEATER», а вместо музыки будут звонить колокольчики.

Для выключения этого режима введите **Ctrl** + **M**.

DEADLOCK

Нажмите **Ctrl** + **F1** и напечатайте:

MAKE IT SO – получите 5 000 кредитов и по 100 ед. каждого ресурса во всех ваших территориях;

FRODO – заканчивает разработку текущего научного проекта;

GHOTI – дает максимальное население во всех ваших территориях;

TOUCHE – позволяет просмотреть все видеовставки в игре.

DESCENT 2

ALMIGHTY – неуязвимость;
ALIFALAFEL – оборудование (Afterburner, Ammo Rack, Headlights);
GOWINGNUT – ваш guidebot сходит с ума и убивает всех врагов разными ракетами;
SPANIARD – первый раз убивает всех роботов, во второй раз убивает босса или guidebot (если босса нет на этом уровне), а втретий раз: убивает guidebot;
LPNLIZARD – самонаводящееся оружие.
Для версии 1.1:
DELSHIFTB – взрывает реактор и выводит вас к выходу;
HELPVISHNU – делает второго guidebot;
ROCKRGRL – полная карта;
SILKWING – в первый раз роботы сражаются друг с другом, а во второй раз – самоубийство;
BLUEORB – восстановить щиты.
Параметр командной строки -superhires добавляет режимы 1024x768 и 1280x1024 в меню «screen resolutions»

DESTRUCTION DERBY 2

MACSrPOO – все трассы,
CREDITZ! – увидите любопытный мультик,
ToNyPaRk – увидите видео.

DIE HARD TRILOGY

Все эти коды дают вам 15 жизней, 999 патронов и 25 гранат.
Ограничение – не меняйте оружие, иначе количество патронов сократится до 30.
Коды вводите со всеми пробелами.

УРОВЕНЬ #2
«RECEPTION»
ZN1!6HTWZJ!HF
GK5N5W7CX7JZR
V!CYHPZRV!CXH
KZRV!CYHPZRVJ
УРОВЕНЬ #3
«CONSTRUCTION»
T41X 3 4TD1DP
5B9W974MM6DT7
4XMLG9T74XMMG
FT74XMLG9T74J
УРОВЕНЬ #4
«OFFICE»
Q 1WSX3WQK!CD
!6FSS!M1FFPQ2
SC1D5JQ2SC1F5
NQ2SC1D5JQ2S
УРОВЕНЬ #5
«MAINTENANCE #1»
Y41!ZDT3YJMZZ
Y!BPYY6MW7DY7
NZMVH9Y7NZMWH
FY7NZMVH9Y7NJ
УРОВЕНЬ #6
«COMPUTERS #1»
F8279HY3FLM6X
15K1!TGNWWHF9
P6NVMBF9P6NWM
GF9P6NVMBF9P
УРОВЕНЬ #7
«EXECUTIVE #1»
74225VHK7WVMW
H7GRVLCLH1X74
XMLG9T74XMLH9
Y74XMLG9T74XJ
УРОВЕНЬ #8
«CONSTRUCTION #2»
TN1ZN9JCSJ XL
7X5R9N4WL68TR
6XWMGFTR6XWLG
9TR6XWMGFTR6J
УРОВЕНЬ #9
«OFFICE #2»
H425H75XGGVRV
BXK479!L!3XH5
XRLZCTH5XRL!C
YH5XRLZCTH5XJ
УРОВЕНЬ #10
«BALLROOM»
3D231ZZ!23CK!
8BS QV9Q7JZ3D
FKQ6SW3DFKQ7S
!3DFKQ6SW3DFJ
УРОВЕНЬ #11
«MAINTENANCE #2»
W82GN88TVSCFX
WCM79Q5PRZ!WC
FFPQQVWCFFPRQ
ZWCFFPQQVWCF
УРОВЕНЬ #12
«OFFICE #3»
942RCHX88Z14N
RL3WL4XLM2D95
4NLLB9954NLMB
F954NLLB9954J
УРОВЕНЬ #13
«CONSTRUCTION #3»
TJ2HGH DSD1DP
Z VN45NTLG9TM
6DTM6DTM6DTL6
8TM6DTM6DTM6
УРОВЕНЬ #14
«VAULT»
DX22HW5SGZPQ7
Z5NGQZGSM2DY
MQGTW7DYMQGSW
3DYMQGTW7DYMJ
УРОВЕНЬ #15
«COMPUTERS #2»
BX21PND98VGP
4ZB1QDYGNLLBY
CPGPVRBYCPGNV
MBYCPGPVRBYCJ
УРОВЕНЬ #16
«EXECUTIVE #2»
XJ2BXT9SZXPG5
DJ6S Z69SH1XM
LG9T74XMLG9S7
XMLG9T74XML
УРОВЕНЬ #17
«OFFICE #4»
RS2GX9C5P9SCJ
S3X65LMYGYWRV
!CYHPZRV!CYGP
VRV!CYHPZRV!
УРОВЕНЬ #18
«MAINTENANCE #3»
FS237Z5NHGKQR
871JV7ZXVWCFT
R6XWMGFTR6XVM
BFTR6XWMGFTR
УРОВЕНЬ #19
«COMPUTERS #3»
B42 RJ498VGPC
7S8DVXY2P2NB5
8P2NBKB58P2PB
PB58P2NBKB58J

DULLES AIRPORT

УРОВЕНЬ #2 «NEW WING»
14 JJ2JB144JL
289144JB F1
4JLKT3GS9 L38
F144JL289144J
УРОВЕНЬ #3 «TUNNEL»
SS XHKG5SW3DF
KQ6SW3F!QQ1SM
3DDQRNCCVDFJQ
2SW3DFKQ6SW3
УРОВЕНЬ #4 «RUNWAY»
F416QVMBF5NQL
VC9F5NNSLCHF9
NQM1W6TDP6LWC
FF5NQLVC9F5NJ
УРОВЕНЬ #5
«PLANE INTERIOR»
N V38Y3N2JB1
85 N2J955Y1NL
JB 1L4Q7TV195
4N2JB185 N2J
УРОВЕНЬ #6 «CHURCH»
8N N8KL68P2NB
KB58P2RQ!L581
2NB698681NBJB
18P2NBKB58P2J
Уровень #7
«SNOWMOBILE CHASE»
8D142J2 8F1N6
JV38F1JJ3B 8P
1N7BGCBSV46KV
78F1N6JV38F1J
УРОВЕНЬ #8
«PLANE INTERCEPT»
N 1B58Y3N2JB1
85 N2JHHXP2NZ
JB 76LXXNV195
4N2JB185 N2J

NEW YORK

Все эти коды дают вам 9 жизней и 9 турбо.

Уровень #1
«CENTRAL PARK #1»
XJ1GFT!7XMLG9
T74XMLD3K72X!
LG82RC8VMZKSH
HXWQZWM7GVHSJ
Уровень #2
«CHINATOWN #1»
T81XMLG9TC5DP
LQBTC5G!VQDT7
5DN965F24Y7QQ
7TW1X6CK5JV6J
Уровень #3
«DOWNTOWN #1»
ZS1!CYHPZWWHF
YRQZWWF7PRJZR
WHD67TBLVY7QR
TZ3!!!BK! 2BJ
Уровень #4
«CENTRAL PARK #2»
KS28P3DFKV78Y
3NGKV7BRCN8KQ
78XS415M6VCC4
K63SGSJDFD2J
Уровень #5
«CHINATOWN #2»
Z41!5XRLZ7S!3
XHKZ7SY9NHRZC
S!27!ZBGTD7LR
J!7XHK!CVWFG
Уровень #6 «URBAN #2»
!81!MZHT!CYHP
ZRV!CYF!QRX!7
YHN57PC2XX9MH
TZ3T!7VPFC4H
Уровень #7
«DOWNTOWN #2»
5422VBKB54NLL
B9954NJS29H58
NLMKT6KFP6VT1
C48J2198NRN6J
Уровень #8
«AQUADUCT #1»
S82DFJG1SC1D5
JQ2SC1GHSQ4S7
1D4C6FD2 SM 6
7TW5XQ4QGC62
Уровень #9 «WHARF»
7N23LHKZ7NZMV
H9Y7NZKJ79W7S
ZMWNTLMY!6ST9
T6 V38MH9T9RJ
Уровень #10
«AQUADUCT #2»
8J24 KV78K248
K248K262T228Y
249BLCXS3K66L
3996NV535LHKJ
Уровень #11
«SIMON GRUBER»
9N24LMLG9P6NV
MBF9P6QJWBC9T
6NW8V2YX72L82
C89248C9MQZN

FORMULA 1

Сохраните игру под следующими названиями:
SPEEDY – включится дополнительная трасса;
MUZFRANK – изменятся голоса в игре;
ASHCAKES – режим лавы.
Чтобы дополнительная трасса появилась в общем списке, сохранитесь под именем SPEEDY, потом начните Quick Race и покиньте гонку.

FRAGILE ALLEGIANCE

Начните игру, введите в командной строке:
FRAGILE /cKim.Jon.fmsti – для европейской версии игры,
FRAGILE /c.Osiris.fmsti – для американской версии игры.



Каждая из пяти нижеприведенных букв включает определенный код. Вы можете задействовать коды в любой комбинации. Например, «FRAGILE /cKim.Jon.mt» включает коды денег и изменения скорости игры.
f – построить все в один день;
m – лишние деньги;
s – увидеть все астероиды на карте;
t – изменить скорость игры с помощью **Alt** + **F8** (быстрее) или **Alt** + **F7** (медленнее);
i – просмотреть всю имеющуюся информацию об инопланетянах и торговле.

INDEPENDENCE DAY

1. В MAIN MENU выберите OPTIONS.
2. Выберите PLAYER NAME.
3. Напечатайте (без пробелов) RADARMY и выберите END.
4. Выберите EXIT из меню OPTIONS и вернитесь в MAIN MENU.
5. Нажмите **Ctrl** + **Right Shift** + **8** на основной клавиатуре, и окажетесь в CHEAT MENU.

Другие коды надо ввести вместо имени игрока:
LIVE FREE – неуязвимость;
TOURIST – выбор уровеня;
GO POSTAL – бонус «Damage», все оружие, быстрая перезагрузка;
FOX ROX – выбор уровня;
MR HAPPY – выбор самолета;
KYRA NR – включает все вышеприведенные коды;
BRENDAN QR – делает то же самое;
DOOFUS – делает то же самое (все коды);
GREG FM – делает то же самое (все коды).

LBA 2

Нажмите **Esc**, чтобы попасть в меню, и напечатайте:
LIFE – полная жизнь;
MAGIC – полная магия;
FULL – полная жизнь, магия и Clovers;
GOLD – 50 монет;
SPEED – частота кадров;
CLOVER – Clover;
BOX – Clover Box;
PINGOUIN – Meca-Penguin.

DEER HUNTER

Введите следующие коды в Map screen:
dhbambi – Это показывает, где находится олень в любое время;
dhdoeinheat – Подманивает оленя к вам;
dhstealth – Олень не может вас видеть;
dhbuckdown – Олень не хочет убегать от вас, если вы стреляли и не попали в него.

LONGBOW 2

Секретные цитаты : Наберите IWANNASEE во время титров (credits). Цитаты появятся в конце титров.

NEED FOR SPEED 2

Если вы хотите использовать секретный автомобиль или выбрать дополнительную трассу, в главном меню наберите один из предложенных паролей:

ARMYTRUCK	– армейский грузовик;
BMW	– БМВ;
BUS	– школьный автобус;
COMMANCHE	– мини-грузовик;
JEEPYJ	– джип;
LANDCRUISER	– джип «Toyota Land-cruiser»;
MERCEDES	– «Мерседес»;
MIATA	– «Mazda Miata»;
QUATTRO	– «Ауди-кваттро»;
SEMI	– седельный тягач;
SNOWTRUCK	– грузовик «Мерседес Unimog»;
VANAGON	– «Фольксваген»-комби;
VOLVO	– «Вольво»;
VWBUG	– «Фольксваген-жук»;
VWFB	– «Фольксваген-фастбек»;
HOLLYWOOD	– голливудская трасса «Monolithic Studios»;
PIONEER	– увеличение скорости секретных машин;
SLIP	– режим скольжения.

Как использовать эти пароли

Для любителей летающих тарелоках да тиранозавров фирма «Electronic Arts» разместила в каталоге «ELECTRONIC ARTS \ NEED FOR SPEED II \ GAMEDATA \ CARMODEL \ PC» около двух десятков описаний причудливых «машин». Каждому транспортному средству соответствует пара файлов с расширениями «.GEO» и «.QFS». Подставив новые файлы вместо стандартных простым переименованием, вы сможете вместо гоночной машины прокатиться на танке или монорельсовом поезде.

Итак, файлы стандартных автомобилей таковы: «CALA.*», «ESPR.*», «FF50.*», «ISDE.*», «JAGR.*», «LGT1.*», «MCF1.*», «GT90.*». Набрав приведенные выше пароли, вы сможете использовать дополнительные файлы: «ARMY.*», «BMW5.*», «COMC.*», «BUG.*», «LAND.*», «MERC.*», «MIAT.*», «QUAT.*», «SBUS.*», «SEMI.*», «SNOW.*», «VANA.*», «VOLW.*», «VWFB.*», «VWFB.*», «IDGO.*», «YJ.*». А вот «экзотика», на которой можно прокатиться, подставив (переименованием) вместо стандартных или доступных через пароли файлов следующие «секретные» файлы: «BOX.*», «CART.*», «CITR.*», «CRAT.*», «LIMO.*», «LOG.*», «MONO.*», «OUTH.*», «SM45.*», «SM46.*», «SM47.*», «SM48.*», «SM49.*», «SM50.*», «SOU1.*», «SOU2.*», «SOU3.*», «TANK.*», «TREX.*», «WAGO.*».

Вы сможете «документировать» свои заезды, нажимая клавишу **F10** (сохранение изображения в файле).

THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL

Идите в директорию, куда вы установили игру на жесткий диск, найдите там файл Z.cfg.
Откройте этот файл и добавьте строку: cheatmode 1.
Начните игру и, находясь в подземелье, нажмите **Ctrl** и **F4**, чтобы включить режим бога.
Alt и **F11** вернут вас на то место, где вы стояли в последний раз, если вы провалились в стену (черноту) и можете выбраться оттуда (иногда надо нажать клавиши по несколько раз).
Ctrl и **F1** включает все карты, но что это дает – неясно.

ULTRA VIOLENT WORLD

На экране Menu/Title Screen напечатайте: «thanksforcoming».

WRECKIN CREW

Идите в menu, потом option, потом cheat и введите:
GIMMEALL – все уровни и машины;
RESETALL – вернуть все установки игры, принимаемые по умолчанию;
RESETLAP – сброс времени;
KEYFOUND – все ключи;
RESETFMV – сброс всех мультиков;
CINEMAON – можно смотреть все мультики;
RESETKEY – сброс всех ключей;
KARTSON – играем с KARTS (увидите);
KARTSOFF – играем без KARTS.

■





PlayStation

SPS

GRAND THEFT AUTO

Перед началом игры введите один из паролей вместо имени героя:
BIGGIESMALL – получите 50 000 очков, 20-кратное умножение, все виды оружия и никакой нецензурной лексики;
BLOWME – выдает координаты;
BSTARD – все города, бесконечное оружие и 99 жизней;
EATTHIS – уровень Max;
FECK – уровень Liberty City Part 1 и 2;
GROOVY – все оружие;
MADEMAN – все города и оружие;
THESHIT – все предметы;
TURF – все города;
TVTAN – уровень San Andreas Part 1 и 2
WEYHEY – получите 9.999.990 очков

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS '98

Обратный порядок гонок – Победив в первом сезоне (заняв первое место), вы сможете поучаствовать в гонках на трассах в обратном порядке.
Зеркальный режим – Если вы выиграете сезон в гонках в обратном порядке (см. вверху), то получите доступ к зеркальному режиму.

LODE RUNNER

Дополнительные жизни
Когда у вас остается только одна жизнь, нажмите **Select** и идите на Restart. Когда снова загрузится уровень, у вас снова будет 5 жизней.
Ускорение игры
Выберите «The Legend Returns» на экране главного меню. Подсветите «1 player» на экране и нажмите **R2**. Затем нажмите клавишу ✖. Теперь игра будет идти намного быстрее.
Выбор уровня
Нажмите **R2** + ● во время игры – перенесетесь на следующий уровень.
Нажмите **R2** + ■ – вернетесь на предыдущий уровень.
Нажмите **R2** + ▲ – перенесетесь на пятнадцать уровней вперед.
Нажмите **R2** + ✖ – перенесетесь на пятнадцать уровней назад.
Переход на конкретный уровень
Во время игры зажмите **L2** или **R2**, нажмите одну из соответствующих клавиш – и перенесетесь на конкретный уровень:
● – вперед на один уровень;
■ – назад на один уровень;
▲ – вперед на 15 уровней;
✖ – назад на 15 уровней.
Неограниченные жизни
Нажмите **Start**, чтобы поставить игру на паузу. Далее нажмите **Select** + ▲ – и получите дополнительные жизни.
Смена камер обзора
На основном экране перейдите к меню опций. Когда «options» окажутся подсвеченными, возьмите второй контроллер и используйте показанные далее клавиши для смены разных камер на уровнях: **R2** =1, **L2** = 2, **R1** = 4, **L1** = 8. Удерживая комбинацию клавиш, нажмите ✖, и получите желаемое. Например, если вам нужна камера для уровня 3, вам надо удерживать **R2** + **L2**, а потом нажать ✖ (все это на втором контроллере).

PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE

Чтобы начать игру, имея в запасе 10 жизней, наберите пароль GIVEMELIFE.
Чтобы начать игру, имея в запасе 99 жизней, наберите пароль STEVECRANEME.
Большая голова – наберите пароль BIGHEADHARRY и полюбуйтесь.
Призовая игра
Чтобы поиграть в оригинальный Pitfall, наберите пароль CRANESBABY. Во время игры вы сможете вводить следующие коды:
R1 + **R2** – включить/выключить голову Гарри (программист версии для Atari 2600),
R1 + ● – включить/выключить голову Эльвиры (дочь ведущего программиста),
R1 + ▲ – используйте на экране с крокодилами. Правый крокодил скажет «Hi Mom»,
L1 + **L2** – бесконечная жизнь.
Заключительный ролик – введите пароль CREDITS.
Плоский Гарри – введите пароль 2DHARRY.
Плавающий Гарри – введите пароль ZEROGHARRY.
Пароли для Pitfall 3D

CAKEWALK	THUNDERDOMES
METROPOLIS	MAGICGARDEN
DEEPDARK	SPOOKYMESAS
EMPLEME	GEEHEISBIG
HOTROCKS	BIGWORMGUY
GOINGDOWN	VIGILANTE
WOWTHATSHOT	DISCOLIGHTS
JAILBREAK	

Чтобы заткнуть Гарри рот, введите пароль STOPTALKING.
Чтобы просмотреть все видеоролики из игры, введите пароль PLAYMOVIES.
Пропустить встречу с финальным боссом вы сможете, набрав пароль BESTFORLAST.

REBOOT

Бесплатный щит при каждом Glitch Pickup В главном меню нажмите ↓, **R1**, ←, →, ↓, **L2**, **R2** , ←, →, ↑.
Полная Glitch Energy В главном меню нажмите →, **L1**, ↑, →, ↓, **L1**, **R1**, ↑, ↓, ←.
Играйте за Enzo В главном меню нажмите ↑, ←, ↓, ←, ↓, **L1**, **R1**, →, ↓, →, затем начните новую игру.

SHADOW MASTER

Все оружие
В первом же районе первого уровня игры пройдите прямо вперед в открывающуюся дверь, где два чудовища. Убейте их и, не выходя из комнаты, нажмите **R1** + **R2** + **L1** + **L2** + ●. Если вы все сделали правильно, то перед вами зажгется красный огонек.
Неуязвимость и выбор уровня
Оба этих кода требуют, чтобы вы начали новую игру во время первой миссии. Езжайте в комнату прямо и там убейте двух чудовищ. Надо нажать эти клавиши, не выходя из комнаты.
Неуязвимость: нажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + ✖. При правильном вводе кода загорится синий огнек.
Пропуск уровня: нажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + ▲. При правильном вводе кода загорится зеленый огнек.
Чтобы получить возможность выбора уровня, нажмите **Start** и выйдите с данного уровня. Когда вернетесь в основное меню, то сможете выбирать уровень.
Turbo Prop Racing
Введите эти коды в качестве своего имени. Если в коде только три буквы, тогда перед ними поставьте пробел (например, для получения всех лодок введите код « BOA»).

BOA	все лодки;
QAK	код утки;
HURR	дает hurricane boat;
DAY	Unlocks all day tracks
NIT	Unlocks all night tracks
RRIM	Unlocks all mirror tracks
FRAC	Unlocks fractal tracks
WINR	закончить гонку.

Внимание: если вы введете код Fractal Tracks, вы получите впридачу day courses, night courses и mirror courses.

VIGILANTE 8

Эти коды вводятся на экране паролей:
DEADLY MISSILE больший ущерб от ракет;
GO SIGHTSEEING без врагов;
HARDEST OF ALL уровень сложности Super Premium Hi Octane;
I WILL NOT DIE неуязвимость;
MNNWLHTSCUCLH доступны все персонажи и уровни, а также Alien;
MONSTER WHEELS шины Monster Truck;
REDUCE GRAVITY уменьшенная гравитация.
Обвал в лыжном отеле
Расстреляйте любые три дерева на одной стороне, и произойдет обвал. Лучше всего сделать это, когда возле деревьев стоит множество врагов.

■



От редакции: понятие «Виртуальный мир» не ограничивается только играми. Так же, как иинтересы наших читателей гораздо шире, чем банальное уничтожение очередного монстра или очередная попытка (как всегда, успешная) спасения всего человечества. Современные технологии превращают компьютер в многоцелевой агрегат, заменяющий телевизор, видео- и аудиомагнитофоны, библиотеку и прочее, и прочее, и прочее.

Короче, с этого номера, по возможности, регулярно мы начинаем знакомить вас с неигровыми мультимедийными проектами. Сегодня рассказ пойдет о музыкальных дисках-энциклопедиях популярных групп.

Руслан Маргиев, клуб «Game Galaxy»

«КРЕМАТОРИЙ». МЕЖДУ НЕБОМ И ЗЕМЛЕЙ

В последнее время стало модно среди российских мультимедийных издательств выпускать на компакт-дисках полные собрания сочинений популярных отечественных групп и исполнителей. Это и понятно, ведь на один диск, можно поместить все творчество исполнителя, включая звук высокого качества, дополнить фотоархивом, историческими фактами и т. п. Пионером в этой области был диск «Погружение», повествующей о жизни и творчестве группы «Наутилус Помпилиус» (издатель «Коминфо»). Затем были «Алиса», «Кино», «Владимир Высоцкий», «Аквариум», «Агата Кристи».

Итак, перед нами мультимедийный продукт, рассказывающий об одной из лучших российских музыкальных команд, о группе «Крематорий». Альбом издан компанией «Акелла», состоит из двух дисков и является ярким примером того, как надо делать Мультимедиа.

Дизайн издания выполнен на околозагробную тему. Главный экран представляет собой вход в крематорий, о чем свидетельствует висящая на цепях соответственная надпись. Отсюда мы сможем попасть в любой интересующий нас раздел. Элементами меню являются анимированные вставки. Например, в раздел «Хроника» можно войти, щелкнув мышью на вертящиеся вокруг горизонтальной оси песочные часы, вход в раздел «Музыка» предваряет древний граммофон, проигрывающий старую помятую пластинку, а если выбрать желтые волчьи глаза в правом нижнем углу, то можно познакомиться с авторским составом диска.

Раздел «Кино» (под него отведен весь второй диск) содержит видеоварианты лучших песен группы, среди которых – «Безобразная Эльза», «Крематорий», «Маленькая девочка» и другие. Клипы можно смотреть как по отдельности, так и все подряд. Здесь же мы сможем насладиться виртуозной игрой на гитаре (электро) и скрипке наших спутников по всем закоулкам мультимедийного «Крематория» – двух мышей, неотъемлемой части любого могильника.

Раздел «Хроника» поделен на эпохи в жизни группы и начинается с 1974 года, когда был создан прототип будущего «Крематория» под названием «Черные пятна». Эпохи, в свою очередь, содержат ссылки на основные события, такие как запись альбомов или изменения состава участников.

Раздел «Книга» содержит летопись группы в изложении Лады Шатун. Здесь мы сможем полистать потрепанные, пожелтевшие от времени страницы, подробно рассказывающие обо всех событиях происходивших внутри и около «Крематория», а также множество фактов из личной жизни его участников. Например, вторая глава посвящена биографии А. Григоряна, и здесь мы увидим фотографии его родителей, а также самого Армена в детстве и даже членский билет общества «Динамо» (не каждый музыкант сможет похвастаться солидной спортивной карьерой). Здесь же содержится словарь имен, встречающихся в книге, так что, если вам какое-либо имя показалось малознакомым (например, «Beatles»), вы всегда сможете узнать, кто это или что это, нажав на закладку внизу книги.

В раздел «Музыка», как вы уже, наверное, догадались, включены все ранее изданные музыкальные произведения «Крематория», а также (об этом вы догадаться не могли) три композиции с нового альбома группы, который должен выйти в этом году и будет называться «Реквием для всадника без головы». Каждая песня снабжена текстом, если, конечно, последний присутствует, а каждый текст (подарок гитаристам) снабжен аккордами. Записи воспроизводятся при помощи импровизированного проигрывателя в виде надгробной доски. Все треки записаны в формате MPEG Layer-3 с качеством 96 kBit/s, 44 100 Hz. Вообще говоря, очень познавательный раздел: я, например, не знал, что громкость измеряется в Дб/см3.

Раздел «Пиплы» содержит краткое резюме каждого нынешнего участника «Крематория» (гороскопические данные, увлечения и т. п.), а также список всех людей, когда-либо имевших отношение к группе.

И последний раздел, «Фото», представляет собой фотоархив с уникальными фотографиями из жизни «крематорцев».

Системные требования – Pentium, 16 Mb RAM (лучше 32 Mb), видеокарта, поддерживающая режим 800x600, high color или выше, 2 Mb свободного места на жестком диске, 8x CD-ROM, звуковая карта, совместимая с Windows 95/98.

Сей великолепный продукт рекомендуется всем любителям хорошей музыки и компьютерной графики и обязателен к приобретению всем поклонникам творчества группы «Крематорий», даже не имеющим компьютера (просто вам придется его купить).

Интервью с Арменом Григоряном («Крематорий») подготовлено клубом «Game Galaxy»

Game Galaxy: Пятнадцатилетие группы – почему именно интерактивный диск?

Армен Григорян: Предложений было много, давно еще поступали, но у нас есть магия чисел, мы всегда любим приурочивать что-то к чему-то. Поэтому хотелось сделать что-то хорошее, чтобы это был грамотно сделанный CD-ROM. Мы долго выбирали и остановились на «Акелле», поскольку они еще не выпускали подобной продукции. Мы разработали такую программу, чтобы была вся история группы и чтобы это было досконально сделано. Мне кажется, что они добились успеха. Мне не нравится, например, во всех подобных изданиях некая серьезность с претензией на пафос, поэтому мы поставили условие «Акелле», чтобы это все было с определенной долей иронии, поскольку по большому счету «Крематорий» начинался с игры, и никто не думал, что это продлится так долго. То есть игра потом превратилась в жизнь, никто не думал, что мы будем сидеть через пятнадцать лет в кирпичном доме, да еще с трубой (*в студии – прим. GG*). А потом – старая привычка, еще коммунистическая – любовь к пятилеткам. Три пятилетки – это срок.

GG: Будет ли что-то в этом диске оригинальное, кроме самоиронии и некоторой отстраненности? Сейчас есть некий стандарт: диски «Наутилуса», «Алисы», БГ – история группы, все клипы, и все это перемешано. Ваш диск как-то отличается от этого?

А. Г.: Ну, во-первых, выйдет два диска. То есть вся видеоинформация выйдет отдельным диском. У нас есть масса клипов, но они все доморощенные. Нет ни одного клипа, за исключением клипа на песню «Белые столбы», в котором была бы какая-то идея. А все остальное, наверное, в какой-то степени напоминает какой-то стандарт: ну, есть семь нот, восьмую придумать очень сложно; поэтому будет история группы, краткое изложение, есть все персонажи, история по этим персонажам, есть все песни, есть все аккорды, фотоархив достаточно инте-



ресный и все-все остальное. Все это двигается живо... У нас есть вторая линия – Интернет, которая полностью сейчас заморожена ввиду контракта: мы все-таки хотели сначала выпустить CD-ROM, а потом уже оживить сайт, поскольку мы сейчас придаем этому очень большое значение и будем это развивать. У нас сейчас, по крайней мере, в Интернете, больше любителей и поклонников, чем, скажем, у таких «звезд» как Киркоров, Газманов и Распутина вместе взятые. По мере того как разбегается население бывшего Советского Союза по всему земному шару, у нас уже масса фанатов не только в близлежащих районах, но и далеко за океанами, морями, в общем – полно. Скажем, даже в Новой Зеландии есть люди, которые фан-клуб организовали.

GG: Когда начнет работать сайт?

А. Г.: «Акелла» разрабатывает дизайн по нашей просьбе и, возможно, сайт начнет работу после выхода CD-ROM'а.

GG: Компьютер у вас дома имеется?

А. Г.: Да, сейчас он, правда, сломался. Нам подарили компьютер, сейчас он здесь (*в студии – прим. GG*), а поскольку студия цифровая, а у нас в группе есть очень мощный компьютерщик Андрей Мурашов, который в свое время создавал программы, мы хотим его запрячь таким образом, чтобы он согласовал компьютер со студией, чтобы мы могли использовать компьютер по крайней мере для работы с аранжировками. У нас сейчас, скажем, имеется несколько аранжировок на каждую песню, а на компьютере можно просто их просматривать и выбирать – это будет гораздо проще.

GG: Президент выходил в Интернет, Кириенко выходил, когда вы выйдете?

А. Г.: Выйдем обязательно. Когда вот в этом здании (*в студии – прим. GG*) мы поставим телефон, мы тут же подключимся к Интернету, и тогда, естественно, раз в какое-то количество времени мы будем выходить на прямое общение, обязательно. У нас просто сейчас такой период... ну вы понимаете, чтобы все это поднять, нужно было очень долго работать. Скажем, новый альбом – он еще рекордный частично потому, что мы пишем на своей студии, а когда вы пишете что-то на своей студии, где не нужно смотреть на часы и считать доллары, то процесс удлиняется... с декабря месяца мы пишем. Зато мы попытались создать именно то, что хотели. Из-за этого и задержался сам интерактивный диск. Бывает так, что вы послушали песню один раз – вроде ничего, второй раз – тоже, а в третий раз вы уже не хотите слушать... Вот на таком уровне нам не хотелось выпускать диск. Хотелось, чтобы каждый раз человек возвращался, там много таких тонкостей... Чтобы это не было однодневной игрушкой – все-таки это рубеж, это пятнадцать лет, и мы хотели сделать хороший надгробный холмик ;) Прошлое – это такой страшный зверь, который поедает нас изнутри, и чтобы не превращаться в вечно ностальгирующего человека, прошлое нужно время от времени сжигать. В какой-то степени это будет большая жирная точка над прошлым.

GG: Войдет ли полностью новый альбом в интерактивный диск?

А. Г.: Туда войдет сингл, несколько песен, но потом обязательно будут переиздания. У нас достаточно долгий контракт, и мы хотим, чтобы это жило, чтобы не превращалось в лежалый товар, так что диск будет постоянно обновляться. Как только будет появляться какой-то новый материал, все это будет вводиться при новом тиражировании.

GG: Насколько вы лично принимали участие в создании диска?

А. Г.: Если есть какая-то общая идея, то воплощением, конкретными вопросами люди занимаются сами, поскольку относимся мы к ним как к людям творческим. Единственная наша задача была – корректировать процесс таким образом, чтобы материалы не выпадали из такой вот общей «крематорской» канвы. То есть если были явные выпадения, тогда мы говорили очень вежливо: «Вы знаете, вот это нужно убрать, это переделать», и объясняли очень долго. Скажем, у нас были большие вопросы по поводу обложки, то есть нарисовал вначале Андрей Мальцев, художник, неплохую картинку – лестница большая, кирпичная, в небо уходящая, с этой лестницы выходит человек в шляпе, на заднем фоне, естественно, крематорий... И мы долго объясняли, что мы никогда не строили лестниц в небо, наоборот, есть живые, есть мертвые и есть связь между ними посредством дыма, трубы. В результате всех этих объяснений сейчас будет новая обложка, где будет, скажем, Арбат пересекаться с крематорием, угол такой будет... Это уже близко, слоны там будут держать вывеску, кошки сексуальные летать в небе, я согласен, пусть там безобразные Эльзы ходят, то есть это сочетание чего-то такого чисто московского (что в «Крематории» все-таки присутствует) с каким-то... можете относиться к этому как к псевдофилософии, но что-то такое, что мы сделали, то есть мы создали такой свой мирок. И этот мир должен на обложке присутствовать. То есть мы участвовали в создании на уровне таких вот деталей.

GG: Не хотели бы вы поучаствовать в создании компьютерной игры?

А. Г.: Сейчас, к сожалению, мы здорово ограничены во времени. Наша задача в следующем – выпустить новый альбом и создать по этому альбому большой тур. Более того, этот тур начнется, видимо, нестандартно – мы начнем из-за рубежа. Потом мы приедем оттуда только в ноябре, дадим концерт в Москве и уже потом поедем по России и по странам СНГ. Это все надо организовать, это убивает массу времени, поскольку надо выйти из студии, в которой мы сидели бешеное количество времени, создать концертную программу, а работа в студии и концертная деятельность здорово отличаются друг от друга.

GG: Ваше отношение к компьютерным играм?

А. Г.: У нас большим любителем игр является Слава Бухаров, он может сидеть, он может играть, он может добиваться 98 % успеха, но, признаться, у меня все-таки так и не сложилась любовь к этим играм и вообще, честно говоря, к компьютеру. То есть я считаю, что это в плане информации – бесценная вещь, как и в плане общения, но в плане изучения чего-то... если вы хотите поднять свой интеллект, то, я считаю, надо возвращаться к книжкам. Для меня, например, проще что-то понять через книгу.

GG: Как бы вы отнеслись к предложению написать музыку к компьютерной игре? Или к использованию уже написанных песен и музыки в компьютерной игре?

А. Г.: Это можно. У нас наличие студии позволяет делать все что угодно, это даже интересно было бы. По крайней мере, там можно было бы воплотить то, что в «Крематории» хоть тресни – не сделаешь. Там это возможно сделать. Более того, у меня уже есть опыт написания музыки к фильму.

GG: К какому?

А. Г.: Фильм под названием «Гончие псы», снят он был англичанами, но потом ввиду финансовых проблем он так и не вышел. Там играли все музыканты группы «Крематорий», в главной роли, скажем, Слава Бухаров снимался, то есть такой опыт есть. Более того, я написал музыку к мультфильму, должен был выйти большой сериал, что-то типа «Шерлок Холмс» в мультяшках, тоже этот фильм не вышел по финансовым соображениям. То есть такие шаги можно совершать. Единственное, на что я не пойду абсолютно точно – я не отдам, скажем, свою песню под техноверсию. Я трепетно к этому отношусь, мне до сих пор жалко, например, «Безобразную Эльзу», «Сексуальную кошку» отдавать в техновариант, хотя, если это будет сделано, скажем, в Америке... У меня, кстати, есть предложение от одного американского диск-жокея, ему очень нравится музыка и он предлагает переложить. Он негритянский музыкант, если он это сделает настолько грамотно, что это будет звучать, то почему бы и нет? То, что предлагали сейчас, ну это, конечно, просто смешно.

GG: Сейчас многие говорят о проблеме жестокости в играх. Будете ли вы ограничивать своих детей в этом плане по доступу к компьютеру, конкретным сайтам в Интернете, фильмам?

А. Г.: Да, это действительно проблема. Что касается моих взрослых детей, которые уже в школе учатся, то мы

проводим здесь с ними занятия по азам, поскольку в жизни это им, конечно, пригодится. А что касается видеопродукции, я пытался своих детей ограничивать, то есть, по крайней мере, показывать им фильмы, в которых нет насилия. У нас была приставка SEGA, и я не покупал игры, где есть мордобой, хотя бы даже условный мордобой. Хотя человек не может вырасти в колбе, рано или поздно он с этим миром столкнется, но я пытаюсь, чтобы это произошло чуть позже, чтобы он уже соображал, что хорошо, что нет. Воспитание вкуса у него, конечно, будет длиться всю жизнь, у меня, например, вкусы меняются до сих пор. Но какая-то главная линия, шоссе, по которому все это идет, сохраняется, то есть вы варьируете в пределах своего собственного вкуса. А как известно, между вкусом и пошлостью вообще миллиметр. То есть у нас даже в «Крематории» я часто себя ловлю на мысли, слушаешь иногда – вот тут ты перебрал немножко, парень, было бы хорошо, если бы ты вот так не сделал, но ты в то время так сделал, то есть, видимо, тогда тебя вот в эту сторону качнуло. Но это неизбежно, самое главное, что вы осознаете, что делаете, то есть сознательно идти на этот шаг, а не так просто – взяли и убили человека...

GG: Вы сами, конечно, видели диск, вам он понравился?

А. Г.: Да. Конечно, есть вещи, которые сделаны на вкус художника, есть вещи, которые сделаны на вкус дизайнера – это уже дело вкуса. Но в целом – какой-то город существует, понятно, почему между Небом и Землей, почему между Живыми и Мертвыми, все это там отражено.

GG: И напоследок. Три прилагательных, которыми вы могли бы охарактеризовать этот диск?

А. Г.: Знаете, я не люблю прилагательные. Первое – это сделано вовремя. Он в целом как бы наполнен информацией, то, что мы знали, присутствует в полном объеме – все, включая не только персонажей песен. Если хотя бы раз человек появлялся, пробегал мимо, мы с ним стаканчиком так «раз!», и он убежал дальше, он все-равно там есть. То есть второе – объем информации, сама ее ценность. И третье – все-таки какая-то точка, рубеж.

■



«Владимир Высоцкий. 60-е.»

Диск издан компанией Коминфо и являет собой образец действительно мультимедийного продукта, в котором удачно сочетаются песни, видеоматериалы, автографы, рукописи, фотографии.

Как следует из названия, на диске представлены материалы, датированные 60-ми годами. Весь диск разбит на несколько разделов.

В разделе «Биография» можно познакомиться с основными биографическими данными за указанный период времени. Параллельно с этим можно взглянуть на подборку наиболее важных политических, общественных и литературных событий, произошедших в данном году. Стоит отметить, что подборка действительно занимательная и довольно удачно стилизована под газетные вырезки.

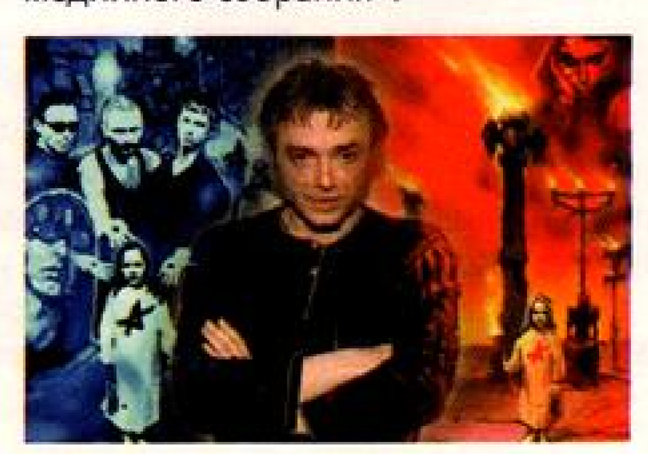
В разделе «Фотоархив» собраны многие десятки подписанных и датированных фотографий. Есть возможность посмотреть фотографии только на интересующую вас тему – кино, театр, концерты, семья и друзья. «Видеоархив» содержит фрагменты из почти двух десятков кинофильмов. Некоторые фильмы представлены несколькими фрагментами.

Но самые интересные разделы – это конечно «Стихи и песни», «Автографы» и «Наброски и незавершенные произведения». Часто они связаны между собой, например, помимо обычного варианта текстов некоторых песен, можно взглянуть и на рукописный.

Наиболее обширный раздел – «Стихи и песни» – содержит полный перечень песен с пяти альбомов: «Серебряные струны», «Охота на волков», «Штрафные батальоны», «Гололед на земле, гололед...» и «Лукоморья больше нет». Тексты некоторых песен имеют несколько вариантов прочтения, которые можно посмотреть тут же. Естественно, любую песню можно послушать, причем качество звучания не вызывает никаких нареканий.

В разделе «Автографы» можно ознакомиться с рукописными вариантами произведений. Название «Наброски и незавершенные произведения» говорит само за себя.

Итог – очень стильный диск, сделанный качественно и со знанием дела, на все сто соответствующий заявленному статусу «Полного мультимедийного собрания».



«Алиса. Быль да сказки»

Два CD. Второй диск содержит только видеоматериалы – более десятка видеоклипов и несколько интервью. Первый диск поделен на две части – «сказочную» и «правдивую». Меню «сказочной» части представляет собой подборку татуировок Константина Кинчева, каждая из которых повествует об отношении носителя татуировки к религии и наркоте. В этом же разделе имеется третья часть комикса-сказки «Земля» и раздел «Апокриф».

Основной интерес представляет собой «правдивая», энциклопедическая, часть. Здесь можно узнать историю группы «Алиса», состоящую из трех частей – К.Кинчев (до «Алисы»), «Алиса» – краткая история и «Алиса» – живая история, которая рассказана очевидцами событий.

Раздел «География» содержит карту нашей страны, на которой отмечены города, в которых группа давала концерты, а также подборку фотоизображений «ленинских мест». Здесь питерские и московские квартиры, в которых в разное время проживал Кинчев, крутейшая панорама двора знаменитого питерского рок-клуба на Рубинштейна, 13. Причем дозволяется увеличивать изображение, что позволяет меломану прочесть едва различимые надписи «fuck» на стенах.

В «Фотоархиве» – многие десятки датированных и подписанных фотоснимков. Определенный исторический интерес представляет раздел «Дело Кинчева», в котором собраны материалы, имеющие отношение к разборкам с газетой «Смена». Весьма оригинальным видится подход создателей диска к этому вопросу – в разделе собраны статьи официальной прессы 80-х годов и статьи самиздата, демонстрирующие альтернативный взгляд на проблему.

В разделе «Группа» собраны фотографии и биографии людей, имевших или имеющих по сей день отношение к группе «Алиса». В разделе «Армия «Алиса» – история создания одноименного фан-клуба, письма и рисунки поклонников, а также адреса и телефоны самого фан-клуба.

Кинематографическая ипостась Кинчева представлена в разделе, посвященном кинофильму «Взломщик». Здесь имеется информация о фильме и несколько фрагментов из него.

Основной раздел – «Альбомы, песни, стихи» – содержит соответственно все песни и стихи со всех альбомов. Естественно, любую песню можно легко прослушать при помощи весьма удачного проигрывателя. Помимо самих текстов, можно ознакомиться с рукописями Кинчева в одноименном разделе.

Пожалуй единственное нарекание, которое вызвала данная Рок-энциклопедия, – несколько заумный интерфейс и абсолютно неинформативное главное меню. Что же касается самих материалов, энциклопедия практически безупречна.



Дмитрий Орехов

КАК ЗАГРУЗИТЬ КОМПЬЮТЕР

Вопрос к армянскому радио:
– Почему компьютеры так долго думают?
Ответ: – Вас бы так грузили!

Сейчас многие пользователи персональных компьютеров даже не подозревают о том, как выглядит с точки зрения программ оперативная память их компьютера, и поэтому многие программы у них не работают и выдают «странные» сообщения о нехватке памяти.

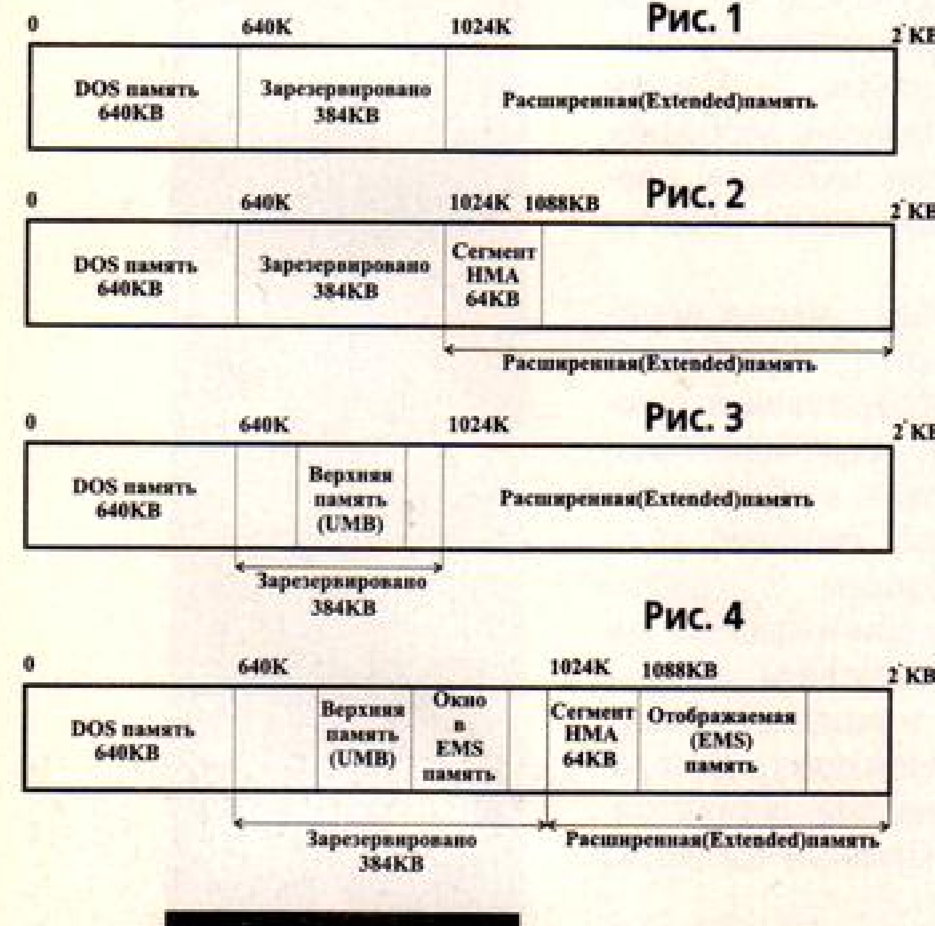
Память компьютера можно разбить на три участка:

1. Нижняя память (640 Кб). Этот участок памяти используется программами, работающими из DOS, и самой DOS. Когда программа выдает сообщение о нехватке памяти, это значит, что у вас очень мало свободного места в этом участке памяти;

2. Зарезервированный участок (384 Кб). Здесь располагается ПЗУ(ROM) компьютера, память плат расширения, установленных в компьютер, видеопамять. Некоторые участки этой памяти не используются;

3. Расширенная (Extended Memory – XMS) память (вся оставшаяся). Внешне она выглядит так: **(рис. 1)**.

Все DOS-программы напрямую могут обращаться только к одному – первому – мегабайту памяти.



Начиная с 286-го процессора, в расширенной памяти компьютера образовался участок размером в 64 K, который может быть доступен программам MS-DOS. Этот участок называется сегмент HMA (High Memory Area) **(рис. 2)**.

Для того, чтобы можно было управлять этим участком и всей расширенной памятью, был создан драйвер HIMEM.SYS и в MS-DOS 5.0 появилась команде DOS = HIGH. Эта команда позволяет загружать DOS не в нижние 640 K, а в сегмент HMA, оттого в нижней памяти остается больше свободного места, доступного для программ.

Поэтому для того, чтобы увеличить объем свободной нижней памяти, необходимо:

1. Загрузить драйвер HIMEM.SYS;

2. Указать DOS на необходимость загружаться в сегмент HMA.

```
DEVICE = C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS = HIGH
```

Если запустить драйвер EMM386.EXE с параметром NOEMS, то станет доступна так называемая верхняя память (UMB) **(рис. 3)**.

В MS-DOS 6.2 появилась возможность загружать программы и драйверы устройств в верхнюю память. За счет этого еще больше экономится нижняя память. Для того, чтобы можно было загружать программы и драйверы в верхнюю память, необходимо:

Загрузить драйвер HIMEM.SYS;

Загрузить драйвер EMM386.EXE с ключом NOEMS;

Указать DOS на необходимость загружаться в сегмент HMA и управлять блоками верхней памяти.

```
DEVICE = C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE = C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
DOS = HIGH,UMB
```

Если запустить драйвер EMM386.EXE с параметром RAM, то в дополнение к «верхней» памяти будет доступна так называемая «отображаемая» память (Expanded Memory – EMS) **(рис. 4)**.

Физически эта память не что иное как «расширенная» память, но отображаемая память становится доступна через окно, которое создает драйвер EMM386.EXE (отсюда и название «отображаемая») в памяти, находящейся между 640 K и 1 Мб.



Эту память используют многие программы MS-DOS для хранения своих данных. Вот некоторые игры, пользующиеся EMS-памятью: Master of Orion, Aces over Europe (AOE), Aces over Pacific, Alladdin.

Необходимо только учесть, что запуск драйвера EMM386.EXE с параметром RAM сокращает объем доступной «верхней» памяти.

Сейчас многие игры работают в так называемом «защищенном» режиме (Protected Mode). Этот режим позволяет программе напрямую использовать (адресовать) память компьютера, и поэтому они не нуждаются в наличии драйвера EMM386. К таким играм можно отнести следующие: Doom и его клоны, WarCraft II, Command & Conquer, Caesar II.

Поскольку многие программы пользуются одним и тем же расширителем «защищенного» режима, то становится возможным легко определить, в каком режиме работает программа. Например, WarCraft II при старте выдает следующее сообщение на экран:

```
DOS/4GW Professional Protected Mode Run-time Version 1.97
Copyright© Rational Systems, Inc. 1990-1994
```

Программам, использующим DOS/4GW, драйвер EMM386 не нужен.

Но для более точного определения требований, предъявляемых программой, необходимо ознакомиться с документацией на программу, имеющимися файлами readme и т. п..

Исходя из требований программ, необходимо конфигурировать DOS так или иначе.

МНОГОВАРИАНТНАЯ ЗАГРУЗКА OS

Создание многовариантной конфигурации можно разбить на три этапа:

1. Проектирование конфигураций.

На этом этапе определяют количество необходимых конфигураций, состав драйверов которые необходимо загрузить и состав программ запускаемых при старте;

2. Написание файлов **Config.sys** и **Autoexec.bat**;

3. Оптимизация.

Оптимизация позволяет экономнее расходовать все ресурсы компьютера и тем самым увеличить объем доступной памяти, ускорить работу программ и увеличить количество программ, способных выполняться в данной конфигурации операционной системы.

ПРАКТИКА

Практический пример будет приведен для операционной системы Windows 95 потому, что:

– Windows 95 обладает теми же возможностями, что и DOS, но имеет дополнительные улучшения.

– в данный момент MS-DOS практически не используется или используется ограниченной аудиторией.

Мы приведем конкретный пример, который не стоит понимать буквально, так как в вашем случае состав аппаратуры и программ может быть другим, а драйверы могут иметь другие имена.

Допустим, мы работаем в операционной системе Windows 95 и нам необходимо создать несколько конфигураций:

1. Для программ, работающих в режиме MS-DOS и не использующих EMS-память;

2. Для программ, работающих в режиме MS-DOS и использующих EMS-память;

3. Для работы или развлечений в Windows 95.

ЭТАП 1

Определим состав драйверов и программ, которые необходимо запустить в каждой конфигурации.

В первой и второй конфигурациях будут использоваться следующие драйверы и программы:

HIMEM.SYS – для обеспечения работы с XMS-памятью;
COUNTRY.SYS – для указания того, какие символы можно использовать в именах файлов;
EMM386.EXE – для получения доступа к верхней памяти;
ASPI8U2.SYS – DOS-драйвер для SCSI-контроллера Adaptec AIC 7890 (к нему подсоединен жесткий диск и CD-ROM) – специфичен для конкретной аппаратной конфигурации;
ASPICD.SYS – DOS драйвер CD-ROM привода – специфичен для конкретной аппаратной конфигурации;
TBS2001.EXE – драйвер звуковой карты Turtle Beach Tropez+ – специфичен для конкретной аппаратной конфигурации;
SETUPSND.EXE – инициализационная программа для звуковой карты – специфична для конкретной аппаратной конфигурации;
TBSMIX.EXE – программа Mixer для звуковой карты – специфична для конкретной аппаратной конфигурации;
MSCDEX.EXE – драйвер, обеспечивающий доступ к CD-диску как к логическому диску DOS;
SMARTDRV.EXE – драйвер, ускоряющий работу жесткого диска за счет кэширования данных (данные находятся в оперативной памяти компьютера и сбрасываются на диск лишь эпизодически или читаются из памяти без обращения к жесткому диску);
KEYRUS.COM – русификатор (вы можете пользоваться любым русификатором);
NC.EXE – Norton Commander v5.0 (самая популярная у нас оболочка для DOS).

В третьей конфигурации будут использоваться следующие драйверы и программы:

```
ФАЙЛ CONFIG.SYS

[COMMON]
rem ***********************************************
rem Команды, выполняющиеся всегда
rem ***********************************************
DEVICE = C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
COUNTRY = 007,866,C:\WINDOWS\COMMAND\COUNTRY.SYS

[MENU]
rem ***********************************************
rem Описание стартового меню
rem ***********************************************
MENUITEM = DOS_NOEMS, - MS-DOS WITHOUT EMS -
MENUITEM = DOS_EMS, - MS-DOS WITH EMS -
MENUITEM = WINDOWS, - WINDOWS -
MENUDEFAULT = WINDOWS,3

[DOS_NOEMS]
rem ***********************************************
rem DOS без EMS
rem ***********************************************
DOS = HIGH,UMB
DEVICE = C:\WINDOWS\EMM386.EXE NOEMS
DEVICE = C:\SCSI\ASPI8U2.SYS /D
DEVICE = C:\SCSI\ASPICD.SYS /D:ASPICD00
DEVICE = C:\TBEACH\DOSAPPS\TBS2001.EXE /O
FCBS = 4
STACKS = 0,0
LASTDRIVE = D
BUFFERS = 20
FILES = 10

[DOS_EMS]
rem ***********************************************
rem DOS с EMS
rem ***********************************************
DEVICE = C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM
DEVICE = C:\SCSI\ASPI8U2.SYS /D
DEVICE = C:\SCSI\ASPICD.SYS /D:ASPICD00
DEVICE = C:\TBEACH\DOSAPPS\TBS2001.EXE /O
FCBS = 4
STACKS = 0,0
LASTDRIVE = H
BUFFERS = 20
FILES = 10

[WINDOWS]
rem ***********************************************
rem WINDOWS
rem ***********************************************
DEVICE = C:\TBEACH\DOSAPPS\TBS2001.EXE /W
```

HIMEM.SYS, **COUNTRY.SYS**, **DISPLAY.SYS**, **TBS2001.EXE** – их назначение смотрите выше;
MODE – программа-конфигуратор системных устройств (в данном случае необходима для выбора и активизации кодовой страницы);
KEYB – русификатор.

ЭТАП 2

Написание файлов Config.sys и Autoexec.bat.

ФАЙЛ AUTOEXEC.BAT

Немного теории

Файл Autoexec.bat – командный файл. Он представляет собой ни что иное, как список команд. Эти команды запускают какие-то программы или настраивают операционную систему.

Команды, записываемые в файле Autoexec.bat, выполняются последовательно, за исключением тех случаев, когда используются переходы. На каждой строке можно записать только одну команду.

Команды, которые разрешено использовать в командных файлах, указаны ниже

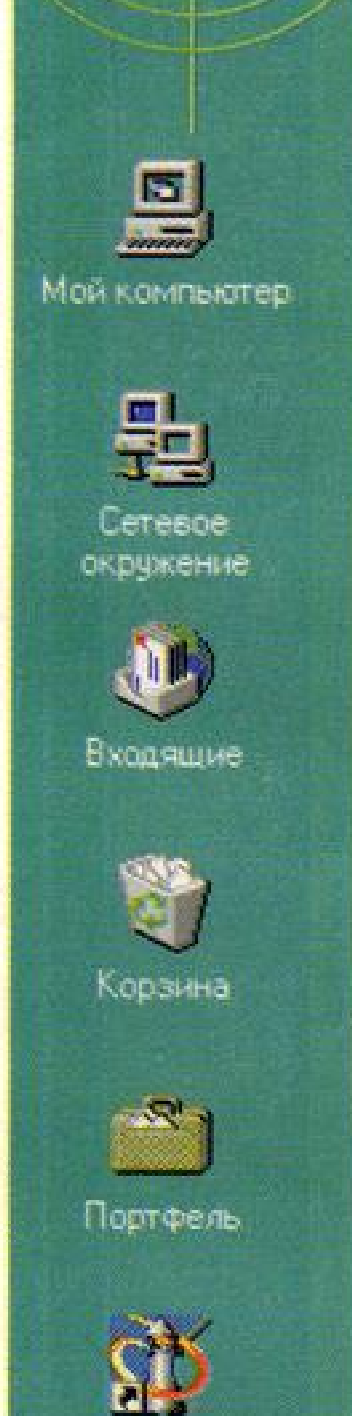
ECHO – Управляет отображением на экране команд, записанных в командном файле.

Синтаксис: **ECHO OFF|ON** OFF – команды выполняются, но не отображаются на экране. ON – перед выполнением команда отображается на экране. Если перед какой-то командой стоит знак @, то эта команда не будет отображаться на экране, даже если перед этим использовалась команда ECHO ON.

GOTO – Выполняет переход к некоторому участку командного файла. Синтаксис: **GOTO метка**

Метка – это буквенно-цифровая последовательность без пробелов, перед которой стоит двоеточие. Метка помечает ту строку, которая будет выполняться после перехода.

Разрешается использовать такую конструкцию: GOTO %CONFIG% (это означает, что нужно перейти к строке, имеющей метку с тем же именем, что и секция файла CONFIG.SYS, соответствующая выбранной конфигурации).

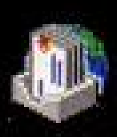



```
AUTOEXEC.BAT

rem Отключить вывод команд на экран
@ECHO OFF
rem Установить переменную окружения PATH
PATH=%PATH%;C:\NORTON;C:\ARC;C:\TBEACH\DOSAPPS;C:\BORLANDC\BIN
rem Перейти к выбранной пользователем конфигурации
GOTO %CONFIG%
:DOS_NOEMS
:DOS_EMS
rem Установить переменную окружения BLASTER (необходима программам,
rem работающим с звуковой картой)
SET BLASTER=A220 I11 D1 T4
rem Настроить звуковую карту
SETUPSND.EXE C:\TBEACH\DOSAPPS\WFOS2001.MOT
TBSMIX.EXE /M=15 /W=12 /F=15 /L=12 /C=12
rem Запустить русификатор
KEYRUS.COM /EXT /COLOR=3 /SCAN=29
rem Запустить поддержку CD-ROM а
MSCDEX.EXE /D:ASPICD00 /M:12
rem Запустить программу кэширования жесткого диска. Объем оперативной памяти,
rem выделенной под кэш, составляет примерно 25% от установленной в машине.
rem В данном случае - 16 Мб
SMARTDRV.EXE C+ 16384
rem Перейти к выполнению программы NC
GOTO RUNNC
:WINDOWS
rem Подготовить и выбрать кодовую страницу
MODE CON CP PREPARE=((866) C:\WINDOWS\COMMAND\EGA3.CPI) >> NUL
MODE CON CP SELECT=866 >> NUL
rem Запустить русификатор
KEYB RU,,C:\WINDOWS\COMMAND\KEYBRD3.SYS >> NUL
rem Запустить Windows
WIN
GOTO EXIT
:RUNNC
rem Запустить программу NC - Norton Commander
NC.EXE
:EXIT
```

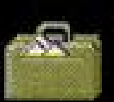

My Computer


Network Neighborhood


Inbox


Recycle Bin


The Internet


My Briefcase


Netscape Navigator


Balls of Steel DEMO

Start

PROMPT – Управляет внешним видом командной строки.Синтаксис: **PROMPT параметры**

Параметры – список, состоящий из элементов следующего вида: $буква(например, $P).

$P – в командной строке будет отображаться имя текущего каталога.

$G – в командной строке будет отображаться символ >.

Таким образом, если написать команду PROMPT PG, то командная строка будет выглядеть так:

`C:\>`

ЭТАП 3 ОПТИМИЗАЦИЯ

После того как все файлы написаны и вы убедились, что все работает, необходимо обратить внимание на то, сколько осталось свободной памяти, и если ее количество недостаточно, нужно произвести оптимизацию конфигурации.

В состав DOS и Windows 95 входит программа MEM.COM. Она позволяет вывести на экран сведения об использовании памяти. Наиболее полезная информация выводится тогда, когда программа запускается с ключом /d (mem /d).

Для удобства работы лучше перенаправить выводимую командой MEM информацию в файл. Делается это так: **`Mem /d >> имя_файла`**

Например: **`Mem /d >> c:\1.txt`**

Для того чтобы оптимизировать какую либо конфигурацию, необходимо:

1. Загрузиться под эту конфигурацию;
2. После загрузки получить данные с помощью программы MEM;
3. Внести изменения в файлы CONFIG.SYS и AUTOEXEC.BAT

А теперь приступим к делу.

Загрузимся под конфигурацию DOS_NOEMS и выполним команду **`mem /d >> 1.txt`**

В результате работы программы **mem** мы получим следующий файл **(рис. 5)**.

рис. 5

Сведения о распределении обычной памяти

Сегмент	Размер	Имя	Тип
00000	1 024 (1K)		Вектор прерываний
00040	256 (0K)		Область обмена ПЗУ
00050	512 (1K)		Область обмена DOS
00070	1 424 (1K)	IO	Системные данные
		CON	Драйвер системного устройства
		AUX	Драйвер системного устройства
		PRN	Драйвер системного устройства
		CLOCK$	Драйвер системного устройства
		A: - C:	Драйвер системного устройства
		COM1	Драйвер системного устройства
		LPT1	Драйвер системного устройства
		LPT2	Драйвер системного устройства
		LPT3	Драйвер системного устройства
		CONFIG$	Драйвер системного устройства
		COM2	Драйвер системного устройства
		COM3	Драйвер системного устройства
		COM4	Драйвер системного устройства
000C9	5 120 (5K)	MSDOS	Системные данные
00209	44 720 (44K)	IO	Системные данные
	1 152 (1K)	XMSXXXX0	Device=HIMEM
	4 240 (4K)	EMMQXXX0	Device=EMM386
	25 312 (25K)	SCSIMGR	Device=ASPI8U2
	12 736 (12K)	ASPICD0	Device=ASPICD
	96 (0K)	CS4232$	Device=TBS2001
	544 (1K)		Буфер сектора
	512 (1K)		BUFFERS=20
00CF4	80 (0K)	MSDOS	Системная программа
00CF9	80 (0K)	COMMAND	Данные
00CFE	368 (0K)	KEYRUS	Среда
00D15	2 800 (3K)	KEYRUS	Программа
00DC4	320 (0K)	NC	Среда
00DD8	48 (0K)	MSDOS	Свободно
00DDB	40 432 (39K)	MSCDEX	Программа
017BA	5 648 (6K)	NC	Программа
0191B	336 (0K)	MEM	Среда
01930	90 464 (88K)	MEM	Программа
02F46	461 712 (451K)	MSDOS	Свободно

Сведения о распределении верхней области памяти

Сегмент	Область	Размер	Имя	Тип
0CE60	1	5 728 (6K)	COMMAND	Программа
0CFC6	1	1 440 (1K)	COMMAND	Среда
0D020	1	1 440 (1K)	COMMAND	Среда
0D07A	1	2 112 (2K)	MSDOS	Свободно
0D201	2	15 888 (16K)	IO	Системные данные
		2 848 (3K)	IFSHLP	Device=IFSHLP
		816 (1K)	SETVERXX	Device=SETVER
		464 (0K)		Таблицы блочных устройств
		304 (0K)		FILES=10
		256 (0K)		FCBS=4
		10 720 (10K)		BUFFERS=20
		352 (0K)		LASTDRIVE=D
0D5E2	2	51 968 (51K)	SMARTDRV	Программа
0E292	2	5 536 (5K)	COMMAND	Программа
0E3EC	2	49 472 (48K)	MSDOS	Свободно

Сведения о памяти

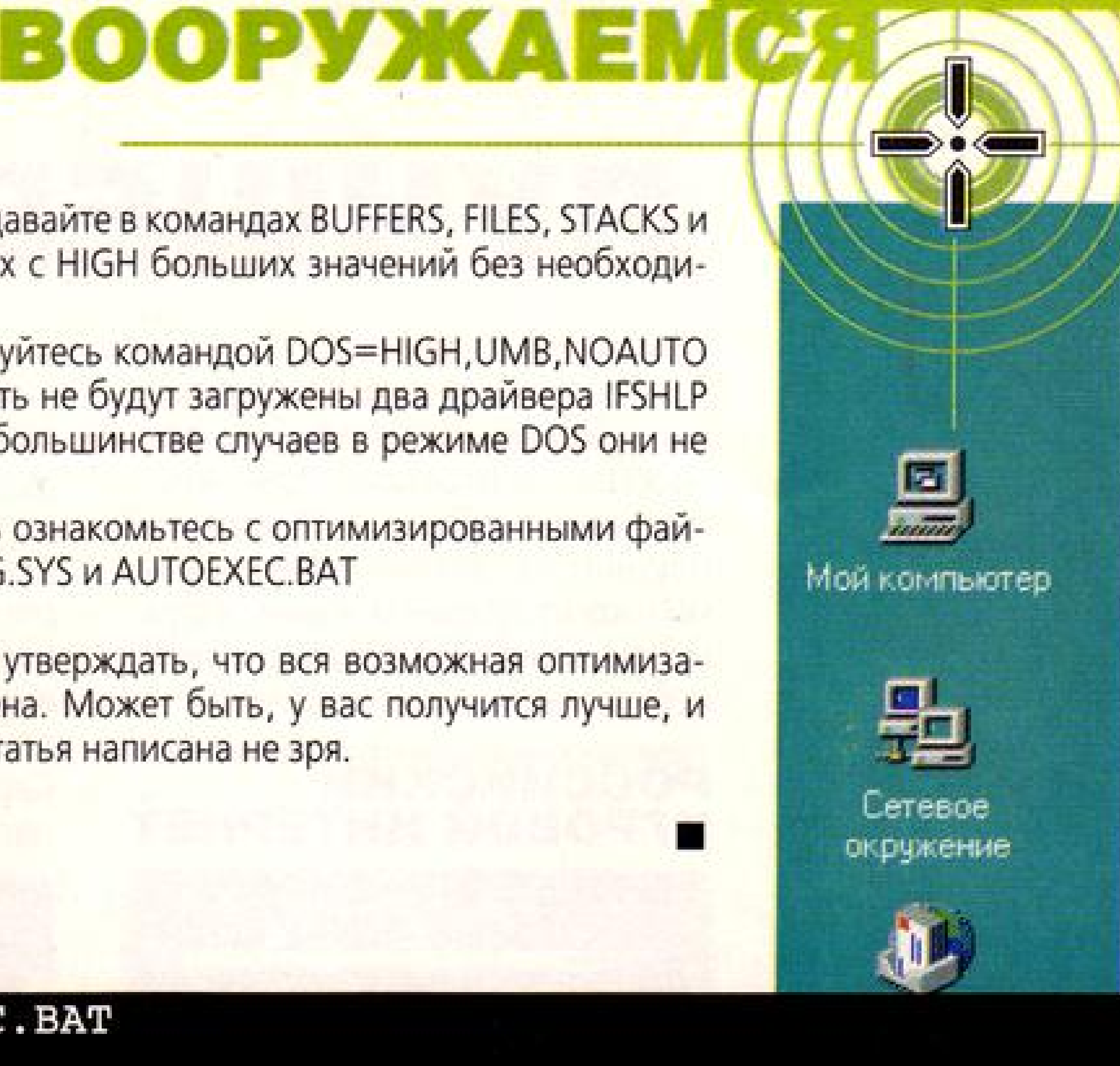
Тип памяти	Размер	Занято	Свободно
Обычная	655 360	103 136	552 224
Верхняя	133 616	82 032	51 584
Зарезервировано	0	0	0
Память XMS	65 914 384	17 094 160	48 820 224
Всего памяти:	66 703 360	17 279 328	49 424 032
Ниже 1 Мбайт:	788 976	185 168	603 808

Память, доступная через прерывание Int 15h: 0 (0K)
Максимально допустимый размер программы: 552 160 (539K)
Наибольший свободный блок верхней памяти: 49 472 (48K)
Резидентная часть MS-DOS загружена в сегмент HMA.
Версия XMS: 3.00; версия драйвера: 3.95

Ознакомившись с файлом, мы видим, что драйверы ASPI8U2.SYS, ASPICD.SYS, MSCDEX.EXE и русификатор KEYRUS.COM загружены в нижнюю память, и поэтому свободной памяти осталось всего 552224 байта, что может быть мало для некоторых программ, но имеется незанятая верхняя память. Поэтому нужно воспользоваться командами DEVICEHIGH вместо команд DEVICE и загрузить указанные драйверы в верхнюю память. Для загрузки программ в верхнюю память нужно использовать команду LH (LOADHIGH). Например, LH KEYRUS.COM загрузит русификатор в верхнюю память.

Вот некоторые принципы оптимизации:

1. Драйверы грузятся в порядке зависимости, т.е. драйвер #2, использующий драйвер #1, грузится после драйвера #1.
2. Желательно драйверы и программы загружать в порядке, соответствующем размеру, т. е. больший по объему драйвер грузится первым.
3. В Windows 95 пользуйтесь командами DEVICEHIGH, STACKSHIGH, FILESHIGH, BUFFERSHIGH, FCBSHIGH вместо их аналогов без HIGH



Загружайте только необходимые драйверы. Например, когда CD-ROM не используется, нет необходимости загружать его драйвер — останется больше памяти.

ФАЙЛ CONFIG.SYS

```
[COMMON]
rem ***********************************************
rem Команды, выполняющиеся всегда
rem ***********************************************
DEVICE = C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
COUNTRY = 007,866,C:\WINDOWS\COMMAND\COUNTRY.SYS
[MENU]
rem ***********************************************
rem Описание стартового меню
rem ***********************************************
MENUITEM = DOS_NOEMS, - MS-DOS WITHOUT EMS -
MENUITEM = DOS_EMS, - MS-DOS WITH EMS -
MENUITEM = WINDOWS, - WINDOWS -
MENUDEFAULT = WINDOWS,3

[DOS_NOEMS]
rem ***********************************************
rem DOS без EMS
rem ***********************************************
DEVICE = C:\WINDOWS\EMM386.EXE NOEMS
DOS = HIGH,UMB,NOAUTO
DEVICEHIGH = C:\SCSI\ASPI8U2.SYS /D
DEVICEHIGH = C:\SCSI\ASPICD.SYS /D:ASPICD00
DEVICE = C:\TBEACH\DOSAPPS\TBS2001.EXE /O
FCBSHIGH = 4
STACKSHIGH = 0,0
LASTDRIVEHIGH = D
BUFFERSHIGH = 20
FILESHIGH = 10

[DOS_EMS]
rem ***********************************************
rem DOS с EMS
rem ***********************************************
DEVICE = C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM
DOS = HIGH,UMB,NOAUTO
DEVICEHIGH = C:\SCSI\ASPI8U2.SYS /D
DEVICEHIGH = C:\SCSI\ASPICD.SYS /D:ASPICD00
DEVICE = C:\TBEACH\DOSAPPS\TBS2001.EXE /O
FCBSHIGH = 4
STACKSHIGH = 0,0
LASTDRIVEHIGH = D
BUFFERSHIGH = 20
FILESHIGH = 10

[WINDOWS]
rem ***********************************************
rem WINDOWS
rem ***********************************************
DEVICE = C:\TBEACH\DOSAPPS\TBS2001.EXE /W
```

4. Не задавайте в командах BUFFERS, FILES, STACKS и в их аналогах с HIGH больших значений без необходимости.

5. Пользуйтесь командой DOS=HIGH,UMB,NOAUTO тогда в память не будут загружены два драйвера IFSHLP и SETVER. В большинстве случаев в режиме DOS они не нужны.

А теперь ознакомьтесь с оптимизированными файлами CONFIG.SYS и AUTOEXEC.BAT

Не буду утверждать, что вся возможная оптимизация выполнена. Может быть, у вас получится лучше, и значит, эта статья написана не зря. ■

AUTOEXEC.BAT

```
@ECHO OFF
rem Установить переменную окружения PATH
PATH=%PATH%;C:\NORTON;C:\ARC;C:\TBEACH\DOSAPPS;C:\BORLANDC\BIN
rem Перейти к выбранной пользователем конфигурации
GOTO %CONFIG%
:DOS_NOEMS
:DOS_EMS
rem Установить переменную окружения BLASTER (необходима программам,
rem работающим с звуковой картой)
SET BLASTER=A220 I11 D1 T4
rem Настроить звуковую карту
SETUPSND.EXE C:\TBEACH\DOSAPPS\WFOS2001.MOT
TBSMIX.EXE /M=15 /W=12 /F=15 /L=12 /C=12
rem Запустить русификатор
LH KEYRUS.COM /EXT /COLOR=3 /SCAN=29
rem Запустить поддержку CD-ROM а
LH MSCDEX.EXE /D:ASPICD00 /M:12
rem Запустить программу кэширования жесткого диска
LH SMARTDRV.EXE C+ 16384
rem Перейти к выполнению программы NC
GOTO RUNNC
:WINDOWS
rem Подготовить и выбрать кодовую страницу
MODE CON CP PREPARE=((866) C:\WINDOWS\COMMAND\EGA3.CPI) >> NUL
MODE CON CP SELECT=866 >> NUL
rem Запустить русификатор
KEYB RU,,C:\WINDOWS\COMMAND\KEYBRD3.SYS >> NUL
rem Запустить Windows
WIN
GOTO EXIT
:RUNNC
rem Запустить программу NC - Norton Commander
NC.EXE
:EXIT
```

НОВОСТИ • НОВОСТИ • НОВОСТИ • НОВОСТИ • НОВОСТИ

24 августа корпорация Intel представила новые процессоры семейств Pentium II, Pentium II с тактовой частотой 450 МГц, и Celeron, Celeron 300A и Celeron 333 с тактовыми частотами соответственно 300 и 333 МГц. Новые процессоры Celeron — это на самом деле долгожданные Mendocino, процессоры с интегрированной на кристалле кэш-памятью второго уровня объемом 128 Кб, работающей на частоте процессора, что должно заметно повысить их производительность по сравнению с Celeron без кэша. Все новые процессоры Intel производит по технологии 0,25 мкм. Недорогие процессоры Celeron могут составить весьма серьезную конкуренцию линейке процессоров K6-2 от AMD, особенно если учесть, что K6-3 выйдет лишь в следующем году.

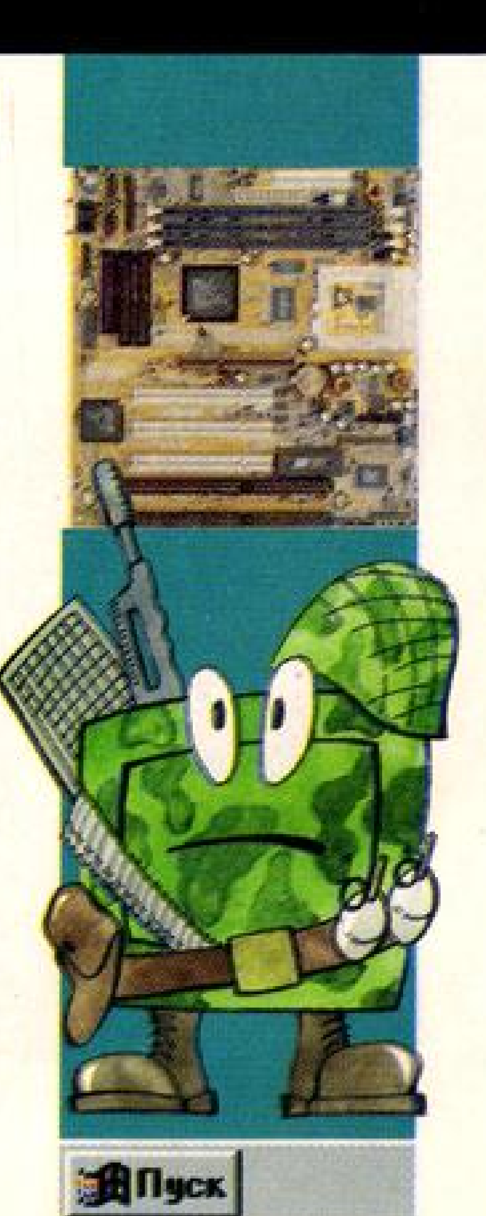
***

Компания Asustek выпустила новые материнские платы архитектуры Super 7 — P5A в исполнении ATX и P5A-B в исполнении Baby-AT. Платы, построенные на наборе микросхем ALi M1541 Aladdin V AGPset, поддерживают шину AGP 1x и 2x, внешнюю шину в 100 МГц, USB, Ultra-DMA/33 и практически все процессоры Socket7/Super 7 — от Intel Pentium/Pentium MMX до AMD K5, K6, K6-2 до 350 МГц, IBM/Cyrix 6x86, 6x86MX и Cyrix MII. Тактовые частоты — 66/75/83/95/100/105/110/115/120/125/133 МГц. Платы имеют три разъема для DIMM-модулей памяти типа SDRAM, слот AGP, два слота шины ISA, пять слотов PCI в исполнении ATX и три — в исполнении Baby-AT.

***

С 4 сентября по 27 сентября с. г. в столице России пройдет проект INTEL SUPERSCREEN, разработанный британской компанией Megavision Media International Ltd. совместно с корпорацией Intel при содействии IBM и JVC и при поддержке правительства Москвы.

В основу шоу, предназначенного для показа в Москве, положена специально подготовленная аудиовизуальная программа, которая будет проецироваться одновременно на пять смонтированных в единую систему экранов (каждый — размером 8x6 метров), устанавливаемых на фронтоне гостиницы «Москва». Таким образом, в канун Дня города столица России первая в мире получила в свое распоряжение не имеющий аналогов компьютерный суперэкран общим размером сорок на шесть метров, который будет обращен на Кремль и Манежную площадь. В течение последующих трех недель на нем ежевечерне — с 20.00 до 01.00 — будут демонстрироваться неповторимые сюжеты.



Олег Горшков, olejario@hotmail.com

ЛУЧШЕЕ В ИНТЕРНЕТ

Как и обычно, в этой рубрике мы знакомим вас с самыми привлекательными и популярными островками безбрежной Всемирной Паутины – с сайтами, посвященными и компьютерным играм, и страницам неигровой тематики, также небесполезным для игроманов.

РОССИЙСКИЙ ИГРОВОЙ ИНТЕРНЕТ



www.nikita.ru

Одну из старейших российских игровых фирм, «Никиту», знает каждый уважающий себя игроман. Начав больше семи лет назад с игры «Перестройка», на сегодняшний день «Никита» выпустила более 50 игр для детей и взрослых. Это и грандиозный «Паркан: Хроники Империи», и забавный «Твиггер», и добрые детские сказки «День рождения» и «Волшебный сон»... На сайте игры – подробнейшая информация о главном проекте фирмы – «Паркане», материалы о других играх, а также длинный список всевозможных наград, полученных играми «Никиты» на конкурсах и фестивалях.

www.nd.ru

Фирма «Новый диск» специализируется в сфере, очень близкой к компьютерным игрушкам – она издает мультимедиа-программы и игры на компакт-дисках. На сайте можно ознакомиться с новостями компании, с продуктами, изданными «Новым диском», с рейтингами продаж игровых и мультимедийных CD-ROM, а также с новыми проектами фирмы. Всегда можно скачать и свежий прайс-лист.

www.games.ru

Этот сайт делается игроманами для игроманов. Пока что страничка только создается, и авторы приглашают принять участие в подготовке материалов сервера каждого из вас. Чем хорош Интернет – так это тем, что любой человек может стать здесь не просто зрителем, а созидателем. Игроман из любой страны может заявить о себе и своих пристрастиях в своей домашней страничке, высказать свое мнение в форуме и даже стать соавтором серьезного сетевого журнала, коим является этот сайт.

www.newgames.ru

Сайт «Новые игры» с Питом Гланцем – весьма добротный и регулярно обновляющийся сетевой игровой журнал. Новости, анонсы, обзоры, демоверсии, полезные утилиты, хинты, коды... Словом, на «Новых играх» вы найдете немало разных интересных



вещей не только о новых играх. Отдельный солидный раздел сайта посвящен Quake. Автор всего содержимого, Пит Гланц, подходит к своему детищу с максимальной серьезностью и энтузиазмом.

САЙТЫ ПО ОТДЕЛЬНЫМ ИГРАМ



www.marriage.ru

Элитарный клуб «Марьяж», расположенный в глубинах Всемирной Паутины, это прекрасная возможность поиграть в любимую карточную игру с лучшими игроками Сети. Членам клуба не нужно задаваться вопросом, где бы найти партнера по преферансу. Нужно просто зайти на сайт, зарегистрироваться, скачать программу и играть с находящимися на сервере картежниками.

www.the-chosen.com

Трехмерный боевик Blood был чрезвычайно популярен полтора года назад. Мрачные интерьеры, чудовищные сатанинские твари в качестве противников и разнообразное оригинальное оружие – все это делало игру непохожей на другие. И вот настало время для сиквела. Blood 2: The Chosen не только не уступает, но и во многом превосходит первую серию. На сайте «Избранного» вас ждут скриншоты из игры, демоверсия этой самой кровавой игрушки всех времен и народов, а также подробнейший рассказ о сюжете «Блада», о героях, за которых можно выступить в игре. Словом, все о превосходно реализованном инфернальном мире Blood 2.

www.vangers.com

И в России уже появились игры, получившие разряд если не культовых, то уж великих точно. Это «Гэг», «Паркан», «Аллоды», а теперь еще и «Вангеры» фирмы «Бука». Супердрайвовая аркада с элементами стратегии, «Вангеры» представляют собой нечто новое в компьютерных играх. Демоверсию игры можно взять на сайте. Также здесь можно получить помощь в прохождении игры, посмотреть



картинки. Ну и, конечно, есть возможность поиграть в любимую игру по Сети.

www.dune2000.com

Продолжение культовой игрушки 1992 года, «Дюна 2000» может стать самой популярной стратегией года 1998. Много лет спустя герои пустынной планеты Арракис вновь возвратились, чтобы сразиться за обладание ценной прянностью «спайсом». Сайт предлагает полную картину мира новой игры. В разделе The world of Dune можно прочесть о войсках, юнитах, строениях всех трех Домов. В разделе «Мультимедиа» – посмотреть картинки и видеофрагменты из «Дюны 2000».

КОРПОРАТИВНЫЕ САЙТЫ

www.3d0.com

Фирма 3DO производит и издает игры как для PC, так и для игровых приставок PlayStation и Nintendo. Гениальный стратегический сериал Heroes of Might & Magic, две серии Uprising, одна из лучших ролевых игр Might & Magic 6, игра Requiem: Wrath of the Fallen – все эти, а также многие другие игры принадлежат перу творцов из 3DO. Последнее произведение

3DO ожидается игроманами с особым нетерпением – это третья часть знаменитых «Героев меча и магии», выход которой намечен на осень. На сайте вы найдете подробнейший рассказ о новых проектах 3DO и обсудите эти игры с игроманами всего мира в веб-конференциях (кстати, в этих конференциях весьма часто можно встретить и российских геймеров).

www.ea.com

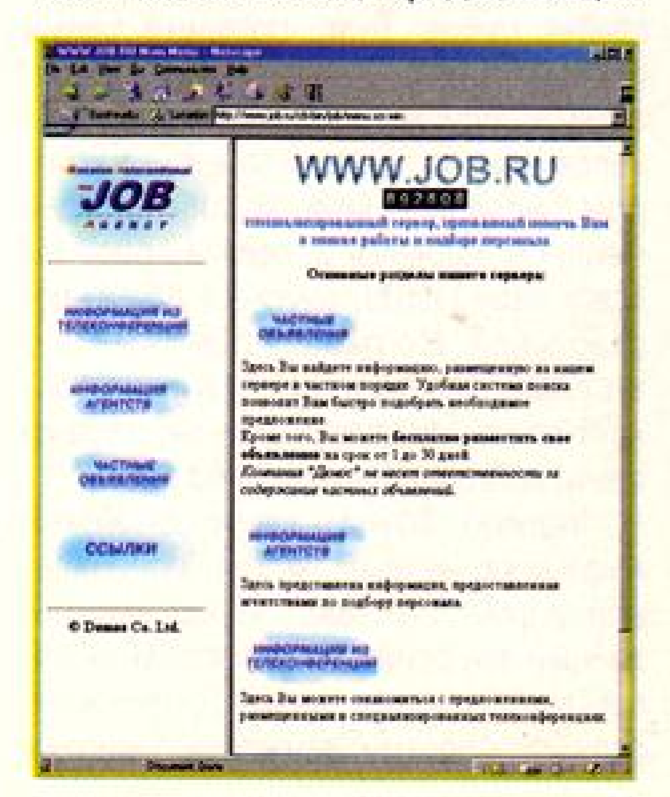
Пожалуй, самая богатая и мощная компания в игровом бизнесе – это империя Electronic Arts. Нет смысла перечислять все игрушки, к которым приложили руку ребята из EA: их не просто много, их ОЧЕНЬ много. Выпуская игры практически для всех игровых платформ, Electronic Arts не делает основную ставку на PC Games. Однако при этом и на рынке PC-игр компания уверенно занимает первое место по продажам. В группу Electronic Arts входят такие мастистые компании, как Bullfrog, Origin, Jane's, Maxis, Easports, Maxis, Novalogic, Accolade и пр. На сайте – море ценной информации, а также ссылки на другие сайты, где можно найти любую информацию об играх, к которым EA тем или иным образом причастна.

ПРОСТО ИНТЕРЕСНЫЕ/ПОЛЕЗНЫЕ САЙТЫ

www.job.ru

В наше суровое время без работы довольно туго. Даже школьники и студенты ищут возможность для подработки в каникулы или после занятий, чтоб обеспечивать себя хотя бы небольшими деньгами. Но и выпускников школ и вузов зачастую ждет после долгого нелегкого обучения горькое разочарование: работу в России найти сейчас ох как нелегко!

Этот сайт призван помочь как ищущим работу, так и работодателям. Здесь можно опубликовать свое резюме и ждать ответа. А еще лучше – прочесть подборку объявлений о приеме на работу. В отличие от объявлений в бумажной прессе, здесь практически не бывает мошенников, предлагающих огромные деньги за липовую работу... Найти работу в Интернете реально: нужно только очень захотеть. Ну и посетить этот или любой другой сайт, посвященный проблеме занятости.



www.biker.ru

Очень многие представители сильного пола мечтают в молодости о мотоцикле. Как прекрасно и впечатляюще это выглядит! Вы несетесь на своем неутомимом железном коне по ночному проспекту, свежий ветер веет в лицо, ощущение свободы и радости охватывает вас... К сожалению, осуществлять свои мечты суждено далеко не всем. Быть байкером – дело сложное, требующее полной самоотдачи. Для всех, кто выбрал жизнь в стиле biking, и существует этот байкерский российский сайт.



Здесь можно найти интересные статьи о мотоциклах, почитать информационные справки о самых именитых байкерах, получить информацию о тату-салонах, посмотреть обширную фотогалерею и много чего еще. В общем, если вы байкер, то это ваш сайт. Если нет, все равно зайдите, хотя бы из любопытства.

http://kulichki.rambler.ru/moshkow

Мы всегда гордились тем, что россияне – одна из самых читающих наций. Даже сейчас, в эпоху новых технологий, цветных телевизоров, стереосистем и компьютеров, чтение остается одним из самых популярных видов досуга. Правда, найти нужную книгу не всегда просто, особенно, когда мало времени. Пользователи Интернета для себя решают эту проблему очень просто: заходят на одну из электронных библиотек и берут нужное произведение там (совершенно бесплатно). Наиболее популярной русскоязычной сетевой библиотекой является Библиотека Максима Мошкова. Здесь можно найти произведения Льва Толстого и Иосифа Бродского, Сергея Лукьяненко и Виктора Пелевина, Эмиля Золя и Вальтера Скотта. Словом, не спешите идти в магазин за искомой книгой – может быть, она есть в электронной версии на сайте Мошкова.



ПОЛЕЗНЫЕ ПРОГРАММЫ

www.mirc.co.uk

Чат (беседа в реальном времени) – одно из самых любимых развлечений посетителей Сети. Чаты бывают разные – от простейших веб-чатов, расположенных на сайтах, до целой многоканальной системы чатов IRC. Часто чаты располагаются на игровых серверах, и там каждый игроман, взяв соответствующее имя (nick), может обсудить с другими юзерами интересующую проблему. Такие чаты могут работать с помощью любого браузера Netscape или Microsoft. Для IRC-чатов же необходима специальная программа mIRC. Скачать эту программу можно с вышеуказанного сайта. После регистрации любителю поболтать представляется возможность выбрать любой из сотен и тысяч тематических чат-каналов и беседовать о чем захочется с жителями планеты.



www.cyberpatrol.com

Другая программа для людей, пекущихся о нравственности своих детей, носит название «CyberPatrol». Задача «Киберпатруля» – оградить детей от посещения сайтов, содержащих порнографические, эротические и прочие нежелательные для детской психики материалы. Это своеобразный фильтр, который родители ставят на компьютеры своих детей, имеющих доступ в Сеть, не позволяющий молодым юзерам заходить на «вредные» сайты. На сайте программы можно скачать дистрибутив «Киберпатруля». ■



Master & LOD

НАЧАЛО КОНЦА

Огромный зал, казалось, не имевший потолка; по периметру стояли, уходившие ввысь и там сходившиеся в одну точку колонны из полупрозрачного красноватого камня, каждая светилась живым, трепещущим огнём, разгоняя сумрак этого места

I

Я стоял около пентаграммы и с лёгкой улыбкой смотрел на лица моих «напарников». Они были напуганы, но никто из них не решался уйти – было всё-таки интересно. Представление было устроено именно для этой четвёрки. Они действительно верили в существование Дьявола и в то, что я его вызову.

– Ну, поехали.

И с этими словами я вступил на пятый луч пентаграммы. Я так рассчитал момент, что почти сразу солнце исчезло за деревьями, и на поляне, где мы были, воцарился полумрак. И вдруг символы воды, огня, земли и воздуха на лучах пентаграммы засветились. Я замер, предвкушая крики ужаса или восторга, но тщетно. Я был весьма недоволен: зря, что ли, я рисковал, «одалживая» нужные реактивы, где только можно. Но когда я посмотрел на них, то понял, что они просто лишились дара речи. А выражение на их лицах! Мои «друзья» были смертельно напуганы. Это окупало все мои труды! Когда я, вдоволь насладившись этим великолепным зрелищем, перевёл взгляд на пентаграмму, то уже сам лишился речи. Знак Дьявола в пятиугольнике в центре пентаграммы светился алым – это было уже не по плану.

Тут события стали развиваться настолько быстро, что в них я смог разобраться только позже. Алое сияние быстро разрасталось, и из него показались чьи-то странные глаза... Мгновением позже послышался глухой стук четырёх упавших тел... Сияние превратилось в столб пламени, в котором всё чётче угадывались черты невысокого существа. Вдруг пламя спало, и я увидел небольшого лохматого чёрта, который был удивительно похож на хрестоматийный образ (лишь потом я узнал, что все обитатели Преисподней не имеют материального облика, и мы видим то что подсовывает наше воображение).

Плотоядно посмотрев на меня, чёрт произнёс:

– Ты вызывал, и я пришёл.

Частично справившись с волнением, я произнёс наиболее подходящую для того момента фразу:

– Ух, ты!

– Вызвавший, говори конкретнее! Зачем вызвал ты меня?

Окончательно придя в себя, я с подозрением оглядел полянку, надеясь найти если не голографические проекторы, то хотя бы много пустых бутылок из-под чего-нибудь очень крепкого, но, кроме вызванного мной существа и четырёх тел, я ничего не увидел и пришёл к выводу, что если это не голограмма и не белая горячка, то я на самом деле вызвал чёрта! Собравшись с мыслями, я выдавил из себя:

– Дай подумать.

– Можешь подумать, времени у тебя до утра, Вызвавший.

Пока мозг усиленно вспоминал все слышанные байки о бесах и прочей нечисти, беспорядочно шарившие по карманам руки нащупали баночку, в которой еще оставалось немного краски.

И идея пришла...

– Могу ли я продать тебе душу за две вещи?

– Смотря за что, Вызвавший.

– Я всегда хотел потрогать настоящего чёрта – это первое. И второе – никто и ничто никогда не должно суметь перепить меня, и у меня никогда не должно быть похмелья; цену я знаю. Понял?

– Да, вот договор. Приложи к нему ладонь.

– Но ведь надо подписывать кровью!

– Ох, ну и закостенелые же у вас, людей, представления! Да, было парутройку раз такое, но давненько, лет 900 назад. Уж перестали мы кровью заниматься. Просто приложи ладонь, и всё!

Как только ладонь коснулась пергамента, её контур засветился и отпечаток появился на договоре, который чёрт немедленно спрятал.

– Ну, теперь можешь меня потрогать.

Мой палец с краской начертил на груди чёрта аккуратный крест. И тут мне показалось, что я оглохну: чёрт истошно взвыл и попытался стереть крест... После нескольких безуспешных попыток он успокоился и только тихо поскуливал, лишь изредка бросая в мою строну испепеляющие взгляды.

– А теперь слушай меня, чёртик. Наш договор попадёт в канцелярию только через месяц, понял? И ещё мне нужен твой коготь как пропуск в Ад. Если ты всё выполнишь, я сотру крест. Клянись!

– Клянусь, сволo... Вызвавший.

Я достал тряпочку с растворителем и стёр крест. Чёрт сразу же провалился сквозь землю. Я остался стоять в догорающей пентаграмме, а в пятиугольнике лежал небольшой коричневый коготь настоящего чёрта. Вдруг мир расплылся, и я то ли уснул и упал, то ли наоборот. Когда я открыл глаза, то увидел небольшую поляну, освещённую утренним солнцем, и четверых моих «сотоварищей», спящих на ней...

Утром, вернувшись домой, я всё обдумал и понял, что всё это было не наваждение, а чистая правда. С походом в Ад надо было обождать – куда торопиться? В запасе был ещё целый месяц, а уж куда-куда, но в Ад спешить не надо.

Четверо моих напарников никому ничего не рассказали, да и сами они не очень-то верили в происшедшее. Ни один из них не осмелился просто подойти ко мне, они даже остерегались общаться друг с другом – такой ужас нагнало на них ночное приключение!

И только через две недели я решился-таки «прогуляться» в Ад...

II

Как мне казалось, такой день должен был быть мрачным и дождливым, но напротив: он был солнечным, и на небе не было не только ни единой тучи, но даже и намёка на облака.

Я долго колебался, постоянно уговаривая себя повременить денек-другой, но любопытство всё-таки победило. Присев на дорожку на край дивана и вздохнув, я достал висевший на кожаном ремешке у меня на шее коготь и несколько минут задумчиво подбрасывал его на ладони. Затем я встал, подошёл к стене и с силой провёл по ней когтем сверху вниз – откуда я узнал, что надо делать, мне непонятно до сих пор. На старенькой тонкой стене, за которой была кухня, начала расти трещина. Когда она достигла размеров двери, я, почти атеист, перекрестился и шагнул вперёд.

Меня ждало полное разочарование – не было ни языков жаркого пламени, ни чугунных котлов с кипящими в них грешниками, вокруг не хлопотали деловитые бесы с вилами, не было озёр лавы – моё представление об Аде потерпело полный крах. Я стоял в простом сером тоннеле. Трещина быстро затянулась, отрезав последнюю возможность к отступлению, и всё, что мне оставалось – идти вперед. И я осторожно пошёл дальше по коридору в Ад.

После получаса ходьбы по пустым и скучным тоннелям, где не было ничего, на чём остановился бы глаз, я уже стал откровенно скучать, когда вдруг, завернув за очередной угол, увидел двустворчатую Дверь. Это была действительно Дверь, раза в три выше меня и раз в пять шире.

Подойдя к Двери, я в нерешительности остановился. Но тут гигантские створки дрогнули и плавно, беззвучно раскрылись, молчаливо приглашая войти. Передо мной предстало удивительное зрелище. Огромный зал, казалось, не имевший потолка; по периметру стояли, уходившие ввысь и там сходившиеся в одну точку колонны из полупрозрачного красноватого камня, каждая светилась живым, трепещущим огнём, разгоняя сумрак этого места. Длиной и шириной эта «скромная» комната напоминала футбольное поле; но самым удивительным был стол, сделанный из какого-то тёмного дерева и проходящий через весь зал, за такой столик можно было посадить целый полк, да ещё бы и место осталось! Вдалеке, за одним из концов стола, виднелся трон из чёрного камня, на котором сидел здешний Хозяин. Увидев меня, он поднялся и, сделав вроде бы всего пару шагов, очутился прямо передо мной. Его раскатистое «Хм... кто тут у нас... ба, смертный! И раньше срока? Небось, по делу?», чуть не оглушив меня, долго ещё бродило по залу.

Видимо, Хозяин, как и обманутый мной чёрт, не имел чёткой материальной формы, выглядел он, как обыкновенный высокий широкоплечий человек, метра под два ростом, с пепельно-серыми волосами; встретишь такого на

улице, ни за что не примешь за Хозяина Преисподней.

Решив сразу брать моего «быка» за несуществующие «рога», после краткого, но вежливого приветствия я перешёл к делу.

– Поклянись мне Преисподней! Поклянись, что скажешь правду!

– Хм... не такое уж и сложное дело! Клянусь, смертный, что буду говорить правду, только правду и ничего кроме правды – так вроде у вас говорят, жаль только, Библии нет, чтоб руку на неё положить.

Его слова, преисполненные сарказма, гулко раскатывались по всему залу и многократно повторялись эхом.

– Тогда скажи, действительно ты ли тот, кто заправляет всем этим местом? То есть ты тут главный, или есть кто поважней тебя?

– Да, я и есть тот пресловутый Сатана, которого вы, смертные, когда-то боялись, и которого теперь поминаете через слово.

Сказал Дьявол с широкой презрительной ухмылкой.

– Тогда я предлагаю тебе сделку, ставкой будет моя вроде как бессмертная душа. Кто кого перепьёт, тот и выиграл.

Если победишь ты, то моя душа в твоём распоряжении, а если я, то ты выполнишь мои три мои желания. Идёт?

Выпалив эту тираду на одном дыхании, я замер в ожидании ответа Сатаны. Откажись он, и все пропало – через две недели моя душа окажется в его полной власти.

Реакция Дьявола была для меня совершенно неожиданна, Он смеялся минут пять без остановки. Наконец Сатана успокоился, и лишь эхо еще продолжало перекатываться между колоннами.

– Итак, – сказал он, – ты, смертный, предлагаешь мне спор?

– Да, и я выиграю!

– Ты, жалкий червь, надеешься перепить меня – на его лице блуждала саркастическая улыбка, он был просто переполнен презрением к людям.

– По крайней мере, ты ничем не рискуешь, – осторожно заметил я.

– Ты прав! Условия обычные: ты не будешь просить бессмертия, моего или Его места, ну и всё такое.

– Согласен, только не обмани.

– Я буду честен, как никогда. Ты уверен в своих силах, смертный?

Меня уже начала выводить из себя его кривая ухмылка. И, чтобы навсегда стереть ее, я решил побыстрей начать нашу адскую попойку.

– Я-то уверен в своих силах, а ты?

– Ну что ж, тогда начнём, раб!

– Пока ещё не раб.

III

– О-о-ох!

У Сатаны с похмелья очень болела голова, просто дьявольски сильно болела! Почувствовав его пробуждение не в лучшем расположении духа, вся потусторонняя челядь разбежалась, не желая попасть под руку злого, как чёрт, Дьявола.

– Живой?

Этот до отвращения знакомый голос напоминал Сатане о чем-то весьма неприятном и даже унизительном.

– Эй, как дела? Ты помер, что ли?

Лежа на ступеньках трона, Дьявол с трудом открыл глаза и увидел над собой жизнерадостное, без малейшего следа похмелья, лицо. «Но при чём тут похмелье?» – пронеслось в голове Сатаны, и тут он вспомнил последнюю неделю, вспомнил, что эти дни он безуспешно пытался перепить какого-то смертного, который бутылками пил валившую многих с одного глотка «Воду из ключей Ада», совершенно не пьянея. Все шесть дней они пили беспрерывно, и на седьмой Дьявол сполз «отдыхать» под стол. Путаные мысли Сатаны были прерваны ещё одним немилосердно-громким вопросом.

– Эй, к тебе обращаюсь, ты там не оглох, случаем? Ну что, я победил? Или хочешь продолжить наш эксперимент?

– Нет! Не надо! Победа твоя! Я исполню твои желания.

И, сделав поистине сверхчеловеческое усилие, Дьявол прохрипел уже вполне осмысленную фразу: «Но как? Как это у тебя вышло?»

– Ты так хочешь это узнать? Тогда выполни одну мою скромную канцелярскую просьбу. Расторгни договор между мной и Преисподней, и тогда я расскажу.

– Ладно, отныне ты свободен от своих обязательств, а Ад от своих. Ну, говори, как тебе это удалось, человек?

Меня поразила и слегка разочаровала легкость и незатейливость происходящего... Будто речь шла не о бессмертной душе, а о дешёвой безделушке, купленной в ларьке.

– Понимаешь, дело было недели две назад, захотелось впечатление на знакомых произвести, ну и решил я тебя вызвать, шутки ради. А тут удалось... Вот я и продал душу за то, что меня никто и никогда не перепьёт.

Сатана, бормоча что-то вроде «Хм... Договор... Договор... За последний месяц... Странно, не припомню; вроде ничего из канцелярии не поступало... Странно...», подошёл к трону и из какого-то ящичка достал кипу пергаментов. Просмотрев каждый, задумчиво посмотрел на меня.

– Но договора нет в канцелярии! Где он?!

– Договор-то есть, но в канцелярию его доставят чуть позже, примерно через неделю. Я «уговорил» курьера.

– Ну, смертный, ты заплатишь за обман своей душой! Она моя по договору! Я забираю её, не пройдёт и пары минуты, как ты пожалеешь о своём обмане, уж что-что, а истязать души я умею!

Его голос, пылавший яростью, грохотал по всему залу, а эхо многократно повторяло все его красочные и не очень лестные эпитеты в мой адрес и описания всего того, что он проделает с моей душой.

– Конечно, конечно, но ты уже расторгнул договор!

Сатане словно бочку ледяной воды выплеснули за шиворот, он остолбенел и молча уставился в одну точку. В зале наступила тишина – смолкло даже эхо. Наши неподвижные фигуры напоминали скульптурную композицию.

– Проклятье! Где этот чёртов ублюдок! Заключившего договор с этим человеком! Ко мне! Немедленно!

Вокруг Дьявола начал сгущаться сумрак, в котором ярко посверкивали молнии, отчётливо запахло серой, и мне вдруг стало искренне жаль это, по сути, невинное существо, которому встреча с Сатаной не сулила ничего хорошего.

Через мгновение Дверь распахнулась, и в зал рыбкой влетел мой знакомый чёрт. Пролетев примерно через ползала, он жёстко приземлился, а остальную часть пути до трона прополз на коленях.

– За предательство Преисподней я приговариваю тебя к трёхсотлетнему обучению в райской семинарии!

Ожидая услышать что-то вроде полного развоплощения или чего-нибудь подобного, я был рад, что жертва моего обмана так легко отделалась, по мне, так это было скорее поощрение, а не кара. Но сама жертва, видимо, не считала это наказание милосердным.

– Смилуйся, Повелитель! Пусть я лучше буду ежедневно вылизывать твои покои в течение тысячелетия, только не в райскую семинарию! Нет! Не надо! Умоляю, Хозяин!

– Спорить вздумал?!

Вылетевшая из окружавшего Сатану мрака молния впилась в несчастного спорщика, тот, тонко взвизгнув, подпрыгнул и приземлился прямо на выросшие из пола колючки.

– Отправляйся немедленно!

Чёрт растворился в воздухе, а Дьявол подошёл ко мне и сказал:

– Говори свои желания, человек.

– Оставь, приятель, это мне понадобится позже, а сейчас мне, пожалуй, пора домой. Кстати, а его в раю-то примут?

– Да, примут. Своих провинившихся они ко мне ссылают, а я своих к ним – надо же их куда-то девать!

По его лицу любой бы догадался, что для ангелов, да и для чертей эти ссылки были крайне неприятны.

– Ну, до встречи, Сатана.

– До встречи, человек.

Меня подхватил мягкий воздушный поток, и в считанные минуты отнёс к открывавшейся уже трещине. Оказавшись дома, я рухнул на диван и закрыл глаза. Не осталось сил даже на удивление тому, что со мной произошло и как я смог пройти через все это. Кто, или может быть, что, помог мне? Правда, и эта мысль быстро отступила перед новым чувством, заглушавшим всё остальное. Чувство было такое, как будто я умер и родился заново. Начиналась моя новая жизнь...

■

Его голос, пылавший яростью, грохотал по всему залу, а эхо многократно повторяло все его красочные и не очень лестные эпитеты в мой адрес и описания всего того, что он проделает с моей душой

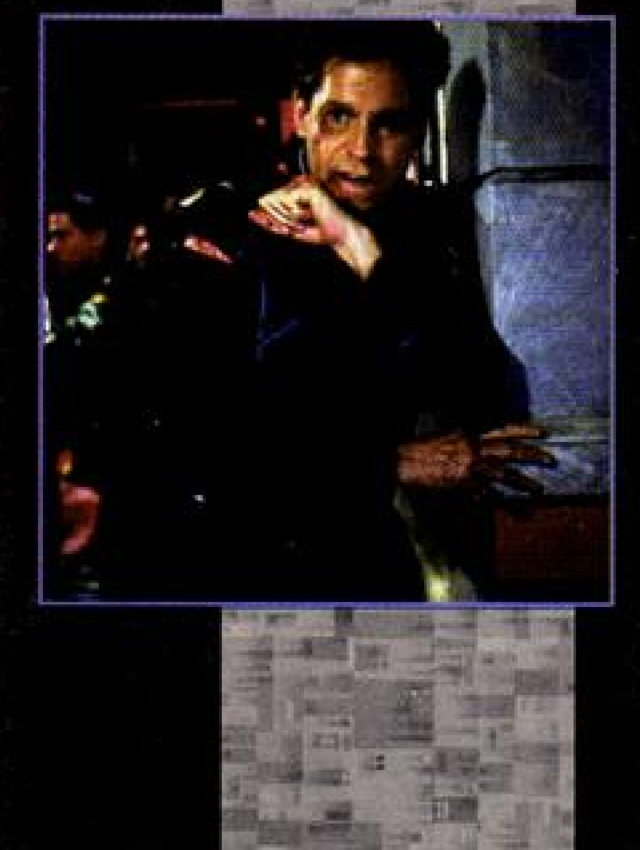
Екатерина Воронина, Beyond Babylon 5

«ТРЕТЬЕ ПРОСТРАНСТВО» НА TNT

Премьера – 19 июля 1998 года
Сценарист – Майкл Стражинский
Режиссер – Джесус Тревино
Рейтинг в Internet – 8.05

Итак, на TNT состоялась премьера фильма «Третье пространство» (Thirdspace). Тысячи поклонников «Вавилона-5» с нетерпением ожидали того момента, когда они смогут включить свои телевизоры и увидеть любимых героев. Их нетерпение вполне понятно: во-первых, в памяти многих еще жива триумфальная премьера первого фильма «В начале», рассказывающего о подробностях трагической Войны между Землей и Минбаром. А во-вторых, учитывая тайм-аут, вот уже второй раз взятый TNT (первый раз из-за NBA, а теперь – в связи с порой летних отпусков), поклонники сериала просто изголодались по чему-нибудь новому и свежему. И их ожидания оказались вполне оправданы.

Шел 2261 год. Ворлонцы и Тени уже ушли за Пределы Мира, но Межзвездный Альянс еще не был создан, а президент Кларк по-прежнему находился у власти на Земле. Гражданская война на Минбаре, война с Землей – все это только ожидало наших героев, а пока... Пока им пришлось столкнуться с более прозаическими проблемами: нехватка продовольствия, недостаток средств, нападения пиратов на торговые корабли. Но на самом деле это были лишь последствия одной большой проблемы – блокады «Вавилона-5», объявленной президентом Кларком.



Пытаясь обеспечить безопасность торговых кораблей, Шеридан по предложенному Ивановой плану подстраивает ловушку для пиратов. Операция проходит более чем успешно, и Сьюзан отправляется к «Вавилону-5», чтобы сообщить об одержанной победе. Но тут один из истребителей ее эскадрильи обнаруживает в гиперпространстве странный объект колоссальных размеров. Иванова решает отбуксировать найденный артефакт поближе к «Вавилону-5» для дальнейшего исследования. Однако не успевает артефакт оказаться у станции, как на ней возникают проблемы. Вначале речь идет просто о склоках среди послов Лиги неприсоединившихся миров, которые хотят получить право исследовать артефакт, а значит (если учесть их отношения друг с другом), просто растащить его на части. Однако постепенно ситуация становится намного хуже. Обитателям станции начинают сниться кошмарные сны, в которых появляется таинственный мрачный город с многокилометровой башней, увенчанной шипами. Прибывшая на «Вавилон-5» исследовательская группа «Межпланетных экспедиций» начинает изучать артефакт, и после нескольких дней работы доктор Элизабет Трент, руководитель этой группы, приходит выводу, что надо попытаться «включить» артефакт. И вот тогда начинается самое страшное...

В общем, этот фильм должен понравиться всем – и знатокам сериала, которых ожидают интересные новости о ворлонцах, и поклонникам творчества Говарда Ф. Лавкрафта, и любителям спецэффектов, и даже тем, кто вообще не смотрел «Вавилон-5». Идея изначального Зла и надвигающейся Тьмы оказалась несколько притушеванной в четвертом сезоне после ухода Древних за Пределы Мира, что разочаровало некоторых зрителей, однако в новом фильме Стражинский получил прекрасную возможность заняться именно ею. Жестокая самовлюбленная древняя раса, стремящаяся уничтожить все живое вокруг, поскольку, по ее мнению, только она имеет право на существование, и... люди, простые люди, которым приходится встать на ее пути. Вновь оживает тема ворлонцев и Теней, тема ослепления собственной гордыней, неизбежности ошибок и неотвратимости возмездия за них, раскаяния и сожаления... Видимо, человечеству еще не раз придется столкнуться с последствиями ошибок ворлонцев.

К сожалению, по ряду причин в фильме нет нескольких любимых многими персонажей – Лондо, Г'Кара, Гарибальди. Зато именно в нем очень интересно показан образ Литы Александер, бывшей помощницы посла Ворлонской Империи Коша. Именно ей приходится нести всю тяжесть наследия ворлонцев, именно она осознает всю глобальность и неотвратимость происходящего, как и то, что ей суждено жить с этим бременем до конца своих лет. Наверное, этот фильм повлияет на восприятие поведения Литы в пятом сезоне, где она станет одним из главных персонажей. Как и на отношение к Заку Аллану, выступившему здесь очень ярко и сильно. «Третье пространство» напомнило поклонникам и о всеобщей любимице – Клаудии Кристиан (Сьюзан Ивановой), которая не снимается в пятом сезоне сериала. Сразу после премьеры в группе новостей появились письма: «Клаудиа, как мы скучаем без тебя!»

Особое внимание хочется обратить на спецэффекты. По словам сопродюсера сериала Джорджа Джонсена, в «Третьем пространстве» больше компьютерных эффектов, нежели во всем первом сезоне. Не говоря уже о потрясающем качестве (здесь превзойден уровень не только первого сезона, но даже и четвертого) они занимают чистых 27 минут экранного времени из 94 минут всего фильма – это в некотором роде рекорд. На их создание потребовалось столько усилий, что нескольким начальным эпизодам пятого сезона пришлось оказаться на «голодном пайке» и обойтись меньшим, чем обычно, количеством спецэффектов (что, однако, не отразилось на их качестве). А дизайн самого артефакта, как и мистически-жуткого города инопланетян, разработал известный иллюстратор научной фантастики Уэйн Барлоу, отличившийся своими «Справочником по инопланетянам» и иллюстрациями к «Звездным войнам», привнеся свежую струю в видеоряд сериала.

Следующий фильм, который должен выйти на TNT, – это «Река душ» (River of Souls), в котором поклонников сериала ожидает встреча с загадочными охотниками за душами (которые появлялись в сериале только раз – в самом начале первого сезона). Командиру станции Элизабет Локли придется иметь дело как с самими охотниками, окружившими «Вавилон», так и с разъяренными душами, желающими изведать вкус жизни. Премьера фильма в США ожидается 8 ноября.

Подробный сценарий «Третьего пространства» на русском языке с кадрами из фильма можно найти по адресу: http://www.babylon5.incoma.ru/episodes/0/ep_003s.htm.

■



Алексей Головин, Beyond Babylon 5

ИСТРЕБИТЕЛИ ВООРУЖЕННЫХ СИЛ ЗЕМЛИ

Во всех межзвездных конфликтах ведущую роль всегда играл военный космофлот, а в нем важнейшими были, разумеется, большие корабли. Перед ними всегда ставились две основные задачи:

- захват и удержание стратегического преимущества в космосе путем уничтожения частей и соединений космофлота противника, а также внеатмосферных баз космофлота и других опорных пунктов;
- обеспечение огневой поддержки планетарному десанту и собственно высадка десанта.

Основными приверженцами военной доктрины большого космофлота больших кораблей были и остаются, безусловно, центавриане. В истории их завоевательных походов бывали эпизоды, когда один вид их громадного флота заставлял противника капитулировать без боя.

Схожих воззрений придерживались до некоторого времени и земляне. После приобретения технологии Вортекс-генераторов у центавриан около 2150 года люди первые 20–30 лет после выхода на галактическую арену всерьез занимались только конструированием крупных кораблей для дальних перелетов. Первые модели малогабаритных аппаратов военного назначения, «Фурии» SA-10 «Арес», начали выпускаться только в 2170 году, да и то это были просто слегка модифицированные «челноки», явно не способные соревноваться с аппаратами аналогичного назначения и класса тех же центавриан. Однако в то время Земля не придавала большого значения этому обстоятельству отчасти потому, что пока всерьез не собиралась воевать ни с кем из инопланетных государств, отчасти в результате общего сосредоточения на поисках и освоении новых источников ресурсов в близлежащих звездных системах.

Такое положение сохранялось вплоть до 2203 года, когда отсутствие парка сколько-нибудь эффективных истребителей вынудило земное правительство профинансировать работы по разработке нового аппарата. Вероятно, главной причиной изменения отношения к истребителям стало пиратство, набиравшее силу вдоль основных межзвездных торговых маршрутов Земного Альянса и уже наносившее существенный ущерб. Большие корабли оказались совершенно не способны бороться с этой напастью. Кроме того, несомненно важным фактором стало установление контактов со все большим числом рас, населяющих Галактику. Далеко не всегда дружественные, их отношения между собой со всей очевидностью демонстрировали, что до идеалов взаимного доверия и сотрудничества в Галактике еще ох как далеко, и рано или поздно Земля наверняка окажется втянутой в какой-нибудь чужой конфликт или станет объектом агрессии. Итак, в 2203 году на испытания вышли первые образцы истребителей нового поколения, модель «Тигр» Mk2. В ней впервые был применен ряд конструкторских решений (X-образная конфигурация корпуса, общая компоновка кабины пилота и некоторые другие), которые вот уже более полувека составляют основу для разработки всех последующих поколений истребителей Вооруженных Сил Земли.

Работы по модификации и совершенствованию конструкции «Тигра» продолжались до начала Дилгарской Войны 2232 года. Тогда Земля откликнулась на призыв о помощи группы относительно малоразвитых держав, состоявшей в основном из бывших колоний Республики Центавр. Под угрозой вторжения жестокой расы дилгар они создали политический, экономический и военный союз, названный Лигой Неприсоединившихся Миров. Однако их совместные боевые действия против дилгар оказались крайне неудачными, и они обратились за содействием к крупным галактическим державам. Земля предоставила помощь и в ходе короткой, но кровопролитной войны одержала уверенную победу.

В ходе боев с дилгарами земные генералы на практике убедились, сколь много неприятностей могут доставить действия удачно сконструированных истребителей. Дилгарские истребители оказались в состоянии оказать серьезное противодействие самому многочисленному тогда в космофлоте Земли типу крупных кораблей: тяжелым крейсерам класса «Гиперион». Значительные потери космофлота убедили всех, что в части противодействия малогабаритным боевым аппаратам землянам еще есть над чем поработать. Основная ставка в решении этой проблемы была сделана на разработку усовершенствованной модели истребителя. «Тигр» в целом показал себя в боях неплохо, но уступал истребителю того же класса дилгар. Тщательное изучение захваченных образцов военной техники и собственные разработки закончились созданием в конструкторском бюро Митчелла следующего, третьего по счету поколения «Фурий», модели SA-23E «Аврора» (Mk3 и Mk4). Она была принята на вооружение в последний год Минбарской Войны (которая, кстати, лишний раз подтвердила, что для победы флота больших кораблей может оказаться решительно недостаточно), в 2247 году, и с тех пор уже более 10 лет остается самой многочисленной моделью истребителя в земном космофлоте.



В целом стандартная SA-23E «Аврора» представляет собой легкобронированный истребитель, использующийся в Вооруженных Силах Земли в ходе проведения оборонительных операций на коротких дистанциях.

Габариты «Авроры»: длина – 7,07 м, размах плоскостей – 17,7 м, высота – 8,07 м.

Масса аппарата: 23 тонны в полностью снаряженном состоянии.

Максимальное ускорение: 1 километр в секунду за секунду.

Двигательная установка: 8 пучковых ускорителей 9000A Бейгла-Брайанта.

Маневренность: чрезвычайно высокая, способна совершить полный разворот вокруг вертикальной, горизонтальной или обеих осей сразу менее чем за секунду.

Экипаж: один пилот.

Имеются два основных варианта вооружения:

1). 4 импульсных орудия залпового огня JC466/A Коупленда, по два над и под кабиной пилота.

2). 2 импульсных орудия залпового огня JC44 Коупленда над кабиной и подвеска под кабиной, рассчитанная на установку до 8 дополнительных систем вооружения.

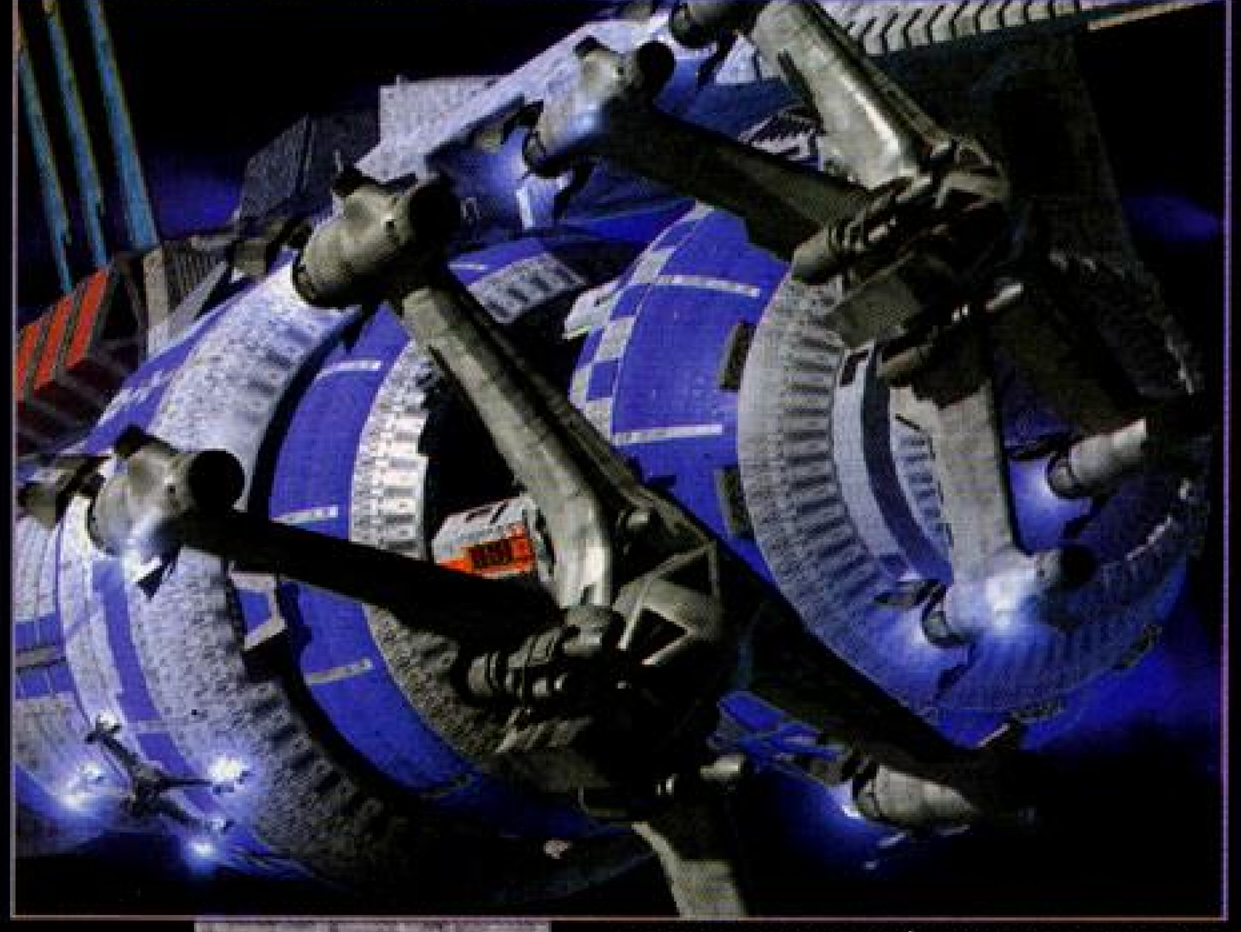
Основной производитель «Аврор» – корпорация «Митчелл-Хьендайн», орбитальные верфи «Нью-Кобе», Земля.

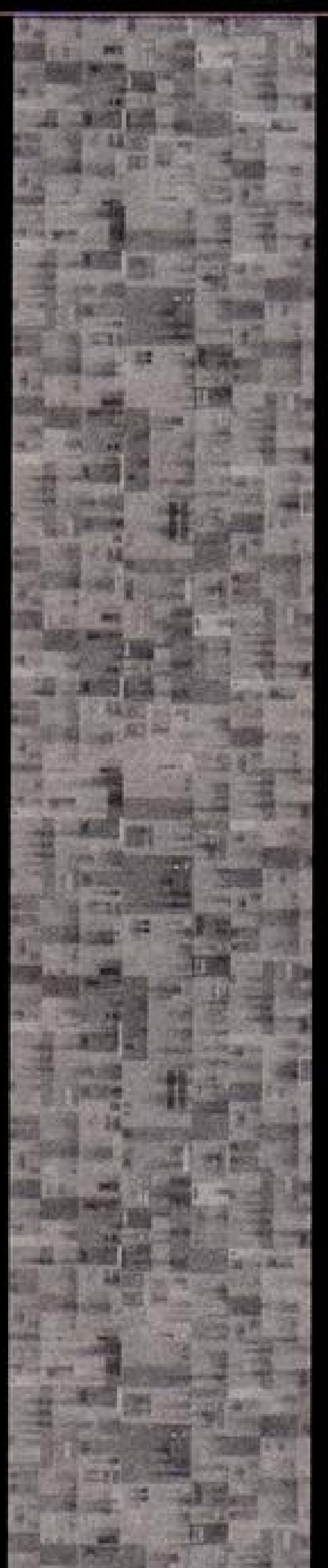
Некоторое технологическое отставание землян в "Авроре" компенсируется эффективной конст-





рукцией. Двигатели вынесены далеко от центра масс истребителя, что позволяет маневрировать с минимальным нагрузками на них. Топливные резервуары размеща-





ются в крыльях (решение, позаимствованное из авиации). Пилоты «стоят» в кабинах, что помогает им переносить высокие перегрузки в ходе боя. Кабины не герметизированы, поэтому пилоты работают в скафандрах, но тем не менее, «Аврора» снабжена некоторыми системами поддержания жизнедеятельности пилота (регенераторы воздуха и др.). Непосредственно под лобовым стеклом кабины размещается многофункциональный дисплей, на который, в частности, выводятся данные бортовых сканеров и другая информация. Управление «Авророй» осуществляется как с помощью ручных органов управления и педалей, так и голосовыми командами бортовому компьютеру. Орудия, размещенные над и под кабиной, наводятся высокоточной системой «Duffy-1018MJS». В случае серьезного повреждения «Авроры» кабина может быть катапультирована и становится на некоторое время спасательной шлюпкой. С помощью механического захвата-манипулятора, размещенного под кабиной пилота, «Аврора» может захватывать и буксировать различные объекты. Истребитель снабжен также своего рода буем, в котором имеются запоминающее устройство, способное хранить небольшие видеоклипы, и приемопередатчик, принимающий изображение с бортовых камер «Авроры» и служащий радиомаяком буя. Стоимость обслуживания истребителя сведена к минимуму за счет модульной конструкции «Авроры».

Стартовать «Аврора», в зависимости от конструкции корабля базирования, может как из стандартного шлюза большого корабля, так и из специальных отсеков. Например, на «Вавилоне-5» эти отсеки расположены в носовой части станции. Перед стартом пилоты занимают свои места в аппаратах, из отсеков откачивают воздух и «Фурию», до этого «висящую» на специальной подвеске, поворачивают кабиной «вниз», к полу отсека. Затем в полу открывается створ выходного люка и «Фурия» отстреливается из захвата. Ускорение, придаваемое «Фурии» вращением станции и отчасти стартовым толчком, отводит истребитель в сторону, и пилот запускает двигатели на некотором расстоянии от станции, без риска повредить ее обшивку. Со стороны старт эскадрильи «Фурий» из «Отсеков Кобр» «Вавилона-5» — очень красивое зрелище.

Помимо стандартной «Фурии» SA-23E в Земном Альянсе в настоящее время эксплуатируется ряд ее модификаций. Перечислим основные из них.

«Черная омега» (модель SA-23E «Black Omega», SABO). Основное отличие от стандартной «Авроры»: оснащена дополнительными маскировочными системами, делающими «Черную омегу» почти необнаружимой обычными средствами. Строительство и эксплуатация SABO обходятся чрезвычайно дорого. Первоначально сконструированные как диверсионно-разведывательные аппараты, SABO теперь используются в основном в закрытых проектах и секретных операциях. Эскадрилья истребителей «Черная омега» — элитное боевое подразделение, подчиненное Пси-Корпусу и подотчетное только президенту Земного Альянса.

«Фурия»-спарка, SA-25 «Барсук». Тяжелый истребитель с двумя кабинами: передней и задней. Передний пилот-стрелок и задний стрелок-оператор радарной системы (ОРС) защищены тяжелой броней. Спарка вооружена ракетами и тяжелыми импульсными орудиями (передние орудия неподвижны, а задние установлены на подвижной турели). По емкости топливных баков «Барсук» вдвое превосходит «Аврору».

Оператор сидит спиной к пилоту и лицом к корме аппарата (поэтому место ОРС прозвали «тошниловкой»). Хотя на него возложено управление задними орудиями, в бою оператор больше занят радарами, поддержанием связи и контролем за состоянием истребителя.

К основным недостаткам «Барсука» относят необходимость в особом ангаре, отличающемся от ангара стандартной «Авроры», и невозможность пилотирования «Барсука» одним человеком.

SA-42B «Молниеносный» Mk3. Принципиальное отличие от «Авроры» — способность вести бой как в вакууме, так и в атмосфере (хотя в атмосфере, разумеется, маневренность существенно ухудшается). Необходимость в истребителях, способных входить в атмосферу, ощущалась еще во время Дилгарской Войны, поскольку дилгарский истребитель обладал такой возможностью, и зачастую в ходе боя дилгарские пилоты, войдя в атмосферу, уходили от преследования. Кроме того, «Молниеносный» отличается габаритами (длина — 15,3 м, размах крыльев (с выдвинутыми плоскостями) — 19,78 м, высота — 5,23 м), составом экипажа (два человека: пилот и штурман-стрелок) и вооружением (в состав входят: скорострельное импульсное орудие и подвеска под кабиной для размещения до 10 дополнительных систем вооружения). Производит «Молниеносных» та же корпорация «Митчелл-Хьендайн», но на Земле, в Лонг-Бич (Северная Америка).

По конструкции внешне схожие с крыльями «Авроры», крылья «Молниеносного» более плоские и снабжены выдвигающимися частями на каждом из четырех крыльев. В выпущенном положении эти части играют роль аэродинамических плоскостей. В космосе крылья поджимаются к корпусу. Начиная примерно с 2259 года, разработанный первоначально как бомбардировщик, SA-42B постепенно заменяет в Вооруженных Силах Земли устаревшую модель SA-23E. Маневренность и скоростные характеристики «Молниеносного» сравнимы (если не превосходят) аналогичным у «Авроры», а скорострельное импульсное орудие значительно превосходит импульсные орудия Коупленда, установленные на SA-23E. Средства управления стали намного более чувствительными, а голографический радарный дисплей обеспечивает тренированным пилотам безусловное преимущество перед старыми моделями истребителей. Новые, более долговечные сплавы увеличили выживаемость пилота, практически не увеличив массу аппарата.

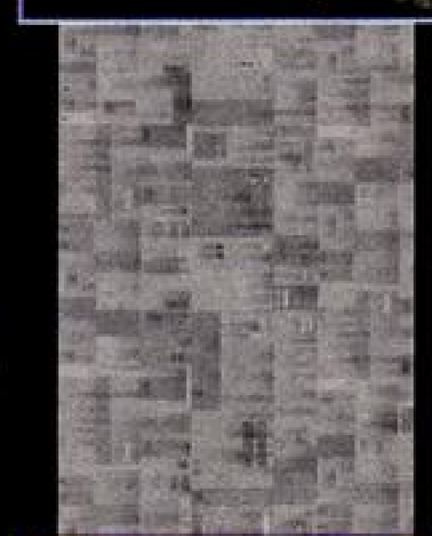
Помимо перечисленных, существуют еще некоторые модификации, относящиеся формально уже к следующему, четвертому поколению «Фурий» (Mk4). Таковы, например, так называемые «президентские» «Фурии» из особого отряда по охране и сопровождению звездолета президента Земного Альянса («Звездолет-1»). Но о них сколько-нибудь подробных сведений не имеется.

Кроме «Фурий», на вооружении у землян (но не у Вооруженных Сил Земли) имеются аппараты, чья родословная восходит напрямую к первому поколению космических истребителей. Это легкий истребитель ZPH 45e20 «Зефир». Его размеры существенно меньше «Фурии» (следовательно, по части энергоос-



нащенности и вооружения он уступает «Авроре»), в качестве двигателя используются ионные двигатели Гародни, также значительно худшие, нежели двигатели «Авроp». На вооружении у этого истребителя имеются два 2 болтера (орудие, аналогичное импульсному орудию «Фурий», но примерно на треть меньшей мощности). «Зефир» представляет собой истребитель с дельтовидным крылом, пригодный, в отличие от «Авроры», к бою в атмосфере. Его теперь можно встретить на вооружении корпоративных флотов, небольших колоний и банд пиратов. В то время как конструкция «Ареса» была признана неудачной и развитие основной линии истребителей на Земле пошло по другому пути, колониальные правительства, не обладавшие ресурсами центральной администрации Альянса и испытывавшие острую нужду в аппарате, который мог бы вести бой в атмосфере, вынуждены были взяться за разработку сами. В силу двойственного назначения с одной стороны и ограниченности в средствах с другой, за основу конструкции был взят старый «Арес», а удобства в аппарате оказались принесены в жертву эффективности. Маневровые двигатели установлены вдоль краев корабля. Самой уязвимой областью истребителя являются аэродинамические профили (крылья); каждое попадание снижает на 10,4 % шансы пилота на выживание.

В заключение отметим, что с появлением на вооружении Земли «Авроры», Вооруженные Силы смогли если не превзойти, то по крайней мере встать вровень по возможностям аппаратов этого класса с флотами других крупных (и даже более древних) держав Галактики. В частности, можно с уверенностью утверждать, что современные «Фурии» по тактическим характеристикам превосходят истребители нарнов и центавриан и, по крайней мере, способны соперничать с истребителями минбарцев, хотя некоторое преимущество последних (особенно в области радиоэлектронного противодействия) продолжает сохраняться. При этом, правда, не стоит забывать об абсолютном техническом превосходстве флотов ворлонцев и Теней, так что необходимость в дальнейшем совершенствовании военной техники землян отнюдь не исчезла. ■



Сергей Садов

ВЗГЛЯД ИЗ ТЕНИ

Всякий свет приносит тень...
Каждый Тень приносит свет...

Сегодня мы решили предоставить слово Старому мудрому Теню, решившему остаться в нашей Галактике несмотря на то, что остальные Древние отправились за Пределы Мира. Возможно, его точка зрения на события 2261 года покажется многим более чем спорной, однако Тени есть Тени... К тому же всегда полезно узнать чужое мнение. Кстати, если вас заинтересует то, что говорит Старый мудрый Тень, вы можете посетить его сайт – http://svs.mbt.ru/shadows/



ВСЕЛЕННАЯ ПОСЛЕ УХОДА ДРЕВНИХ,
или мерзопакостное паскудство...

Что же происходит во вселенной после того, как почти все (кроме меня, конечно) из нас ушли «за Пределы»? А происходит форменное безобразие... Практически мерзопакостное гадство-паскудство. Всеобщее многостороннее предательство (Гарибальди предает Шеридана и своего нового нанимателя – Эдгарса, а затем и Бестера, Шеридан и Иванова – собственное первоначальное убеждение «не стрелять по своим», сопровождаемое крокодильими слезами типа «плачет-плачет, а саблю точит»), и, наконец, решение Лиги Миров (опять обманутой Шериданом с помощью искусственного созданного образа «невидимого врага») вмешаться в конфликт Шеридана и Земли (Кларка&Пси-Корпус), что, скорее всего, приведет к отрицательному эффекту (земляне увидят, что против них сражаются инопланетные корабли – выводы очевидны).

«Злобные гусики» («Белые звезды») Шеридана – Деленн – Ивановой показывают опять чудеса неуязвимости и творят зло, убивая одних людей ради защиты других. Интересно, найдется ли хоть одно правительство на современной Земле, не пославшее войска на территории, находящиеся под его юрисдикцией, и вдруг заявившие о своей независимости? Ведь это автоматически повлекло бы распад самого правительства и признание его слабости и неспособности действовать со стороны других правительств... И как бы отреагировали правительства на вмешательство в этот конфликт каких-нибудь внешних сил? Не буду приводить примеры, но они многочисленны...

Г'Кар и Лондо изображают двух карапузов в песочнице, глядящих друг на друга злобным взглядом, но лепящих одни и те же куличи. Гражданская война на Минбаре внесла раскол в минбарское общество, и хотя мир и воцарился вновь благодаря Неруну, отдавшему за это свою жизнь (опять почему-то Деленн решает проблемы чужими руками, и на смерть за ее ошибки и ошибки Касты Жрецов идут Воины), не скоро минбарцы забудут кровь соплеменников на своих руках. Центавр быстро теряет свое «Я» и становится мягким и уязвимым...



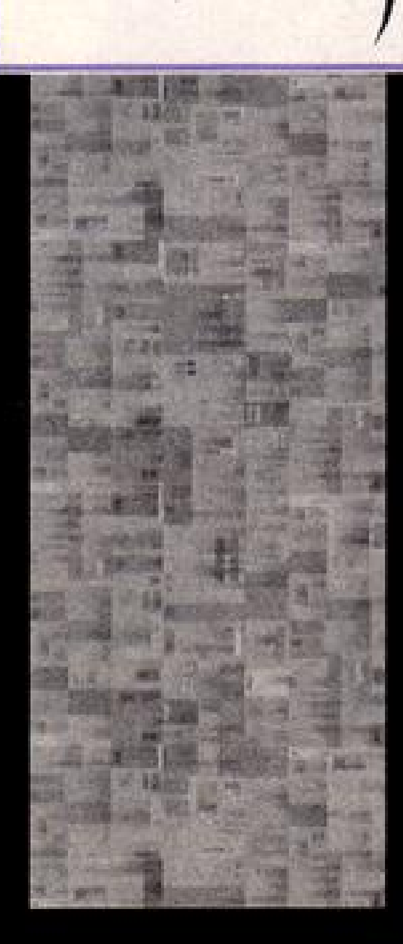
Появление реальных врагов – дракхов – проходит как-то незамеченным (кроме фразы Лондо о «ночном кошмаре») а те дракхи, что рискнули высунуться, были как-то слишком просто уничтожены флотом Деленн, что само по себе подозрительно.. Кстати, а никто не задался вопросом, почему Дракхи не воспользовались моментом, когда все «Гусики» были отозваны для войны с Землей и Пограничные Миры остались без защиты? Как-то это странно... Или дракхи – джентльмены?

Никто также не задается вопросом, а почему «Гусики» брошены на войну с Землей? Ведь в задачи рейнджеров не входила задача свержения неугодных их руководителям правительств... И ни одному послу Лиги Миров не пришла в голову мысль – а если действия их правительства станут неудобными Деленн/Шеридану, не появятся ли «Гусики» на их границах?

Шеридан же даже и не пробовал связаться с силами, которых не устраивал президент Кларк и Пси-Корпус. Вот Гарибальди это удалось, хотя и закончилось, прямо скажем, печально. Конечно, жаль лично Шеридана за то, что ему пришлось вынести, но именно лично, безотносительно к его образу мыслей и действий.

Первый раунд войны нормальных людей и телепатов не без помощи Гарибальди выиграли телепаты. И что бы ни говорилось о моральных и этических аспектах, но война будет, и будет жестокой и беспощадной... Оказалось, что телепаты опасны не только для Теней (что спорно), но и для всех остальных людей или инопланетян – не телепатов. И угроза эта тем страшна, что исходит она изнутри обществ, а не от внешнего врага...

Под конец можно заметить, что такое развитие событий было логичным и предсказуемым, ведь достаточно представить, что будет, если подростки выгонят взрослых из дома и установят свои порядки.. Подростковая жестокость общеизвестна... ■



Андрей Рубин, Российский Фан-клуб

О ПРИЯТНОЙ И ЗДОРОВОЙ ПИЩЕ

23 октября 2260 г. Это был трудный год для «Вавилона-5» – из-за войны Нарна с Центавром, разрыва отношений с Земным Содружества и внутренних конфликтов.

Как владельца ресторана «Свежий воздух» – единственного пятизвездочного ресторана на «Вавилоне-5» – эти события повлияли на меня не меньше, чем на остальных. Стало значительно труднее доставать ингредиенты, необходимые для обслуживания моей клиентуры, амальгамы рас со всей галактики. Хотя и гидропоника в какой-то степени помогала, но она не могла обеспечить все мои нужды. Поставки с Земли задерживались (с обеих сторон) поисками оружия и контрабанды. Невозможно ничего получить было и с Нарна. А иметь дело с центаврианами в эти дни – не очень приятное занятие.

С другой стороны, война тоже хороша для бизнеса – в трудные времена люди ищут убежище от своих проблем. Теперь места в «Свежем воздухе» заказаны на неделю вперед.

Конечно, я делаю исключения для моих самых, я бы сказал, выдающихся клиентов. Капитан Шеридан появляется здесь весьма регулярно, чаще всего с послом Деленн (ходят слухи, что у них «роман», но, знаете ли, я не сплетник). Теперь у нас есть специально устроенный столик только для него и его гостей.

Ранее я мог удовольствоваться редкими беседами с командором Синклером (у него, кстати, прекрасная родословная – его предок воевал в битве за Британию в XX веке), но он всегда был погружен в свои мысли. Теперь же с капитаном Шериданом я могу свободно поговорить, особенно за блюдом с апельсинами, и я счастлив, что он прислушивается к моим советам.

Как то раз я заметил, что «Свежий воздух» остался одним из немногих мест на «Вавилоне-5», куда могут приходить все, независимо от расы или политической принадлежности, чтобы насладится тем лучшим, что Галактика может предложить, по крайней мере, в терминах пищи. «А почему бы вам не выпустить поваренную книгу?» – предложил капитан после некоторых размышлений. – Попросите какие-нибудь рецепты у послов. Кто знает? Может, что нибудь и получится».

Я провел встречи с инопланетными послами. К сожалению, далеко не все они хотели сотрудничать. Ответ от дрази, например, был неподходящим для широкой публики. Посол Ши'лах от Гейма сказал: «Рецепты... только... если... дадут... бракири. Дали... ли... бракири?» (Конечно же, они не дали.) Ответ посла Ворлона был простой: «Неуместно». Весьма жаль, кстати, ведь ничего неизвестно о ворлонской пище, или что там они едят (если вообще едят).

Несмотря на все это, другие оказали весьма большую помощь. С особой гордостью я отмечаю личный вклад посла Лондо Моллари от Центаврианской Республики. Так же внес свой вклад и гражданин Г'Кар, бывший посол Режима Нарна, который теперь является протекторатом Центавра. (Сразу возникла ужасная перебранка, начатая послом Моллари по поводу участия Г'Кара, но, по слухам, капитан Шеридан посоветовал Лондо проделать весьма неделикатный акт с живой рыбой золу.) Так же блестящую главу написал атташе Ленньер, который описал все минбарские ритуалы, связанные с приготовлением пищи.

Несколько слов по поводу технических аспектов. Как шеф-ксеноповар, я хорошо знаю все нежелательные эффекты, которые могут оказывать определенные ингредиенты на разных рас. Например, люди имеют весьма не способствующую пищеварению реакцию на спу. Минбарцы впадают в психическую ярость от алкоголя. Но, по крайней мере, брин (шведские тефтели) могут есть все расы.

Все рецепты представлены в редакции для людей. Если инопланетный ингредиент может быть вреден для человека, я заменяю его земным эквивалентом. Там, где земные ингредиенты даны в скобках, это означает приемлемое решение, особенно, если инопланетный ингредиент трудно достать, как это часто бывает на борту «Вавилона-5».

Был большой шум, когда мы в «Свежем воздухе» открыли дебаты о том, что лучше: центаврианские или нарнские спу. Сначала, как мы открылись, мы подавали только центаврианскую версию, потому что в конце концов это они придумали блюдо. Но когда на станции появился посол Г'Кар, он настоял, чтобы мы также подавали и нарнскую версию. Посол Моллари протестовал, назвав нарнский рецепт «подделкой». Верите вы или нет, но Г'Кар поставил этот вопрос перед Консультативным Советом «Вавилона-5», который проголосовал три «за» к одному «против» (при отсутствии Ворлона), чтобы ресторан «Свежий воздух» подавал обе версии. Итак, это только два блюда в нашем меню, которые обязаны быть по закону.



ЦЕНТАВРИАНСКИЕ СПУ

На 4 порции:
12 очищенных зубчиков чеснока,
4 столовые ложки оливкового масла,
30 г. сушеных сморчков,
250 мл рыбьего жира,
750 г. старых спу (морских гребешков), охлажденных, нарезанных кубиками,
молоко,
250 г. жира тавлу (масла), комнатной температуры,
соль и перец,
мука,
30 г. жира тавлу (масла),
30 г. яиц зулоу (черной икры из Российского Консорциума).

1. Обварите чеснок в миске с кипящей водой около 2 минут. Слейте, ополосните и повторите процесс.
2. Налейте на сковороду 2 столовые ложки масла и обжарьте чеснок со сморчками около 5 минут, пока чеснок не подрумянится. Уберите сморчки и отложите. Добавьте на сковороду рыбного жира и кипятите 10 минут, или пока он не уменьшится вдвое.
3. Поместите старые спу в чашу и залейте молоком.
4. Доведите соус до кипения, а затем поместите его в миксер. Добавьте 250 г. жира тавлу и перемешивайте до однородного состояния.
5. Слейте спу и отожмите. Приправьте солью и перцем, затем обваляйте в муке, стряхнув излишки. Растопите оставшийся жир тавлуу с 2 столовыми ложками оливкового масла в чистой сковороде при среднем жаре. Поджаривайте спу, пока не подрумянится.
6. Положите сморчки обратно в соус. Разливайте соус на отдельные тарелки и затем кладите спу, раскладывайте яйца зулоу вокруг спу. Подавайте немедленно.

НАРНСКИЕ СПУ

На 4 порции:
4 больших голлифа (шампиньоны), вымытых,
оливковое масло,
750 г. свежих спу (морских гребешков),
соль и черный перец,
красный стручковый перец,
мука,
45 г. жира тавлу (масла).

1. Разогрейте духовку до 200 С. Удалите ножки голлифов. Переверните голлифы и выберите немного мякоти, чтобы они напоминали чашу. Полейте оливковым маслом и приправьте солью и перцем. Поместите в жаропрочную посуду. Пеките 10 минут, пока они не станут мягкими, но еще будут сохранять свою форму. Отставьте.
2. Приправьте спу солью, черным и красным перцем. Обсыпьте спу мукой, стряхнув излишек. Растопите жир тавлу на большой сковороде. Обжаривайте спу около 1 минуты на каждой стороне, пока не подрумянятся. Положите шляпки голлифов на блюдо, верхом вниз. Положите спу в голлифы.

FRIEND

Когда центавриане в 2259-м оккупировали Нарн, перестали поступать нарнские ингредиенты. Нарны же отказывались есть спу, выращенных на центаврианский плантациях, так что нам пришлось построить отдельную ферму, чтобы выращивать для них нарнские спу.

Вопрос решен? Если бы!

Во время одного из туров по кухне кто-то (нарн, конечно же) обратил внимание, что плантации с центаврианскими спу были ближе к вентиляционным шахтам и их спу выглядели «счастливее», чем нарнские. Я даже не знал, что они могут выглядеть счастливыми. Тогда вмешался персонально гражданин Г'Кар. Но переместить их ближе к вентиляционным шахтам уже было недостаточно – мы должны были еще и улучшить помещение с нарнскими спу. Тогда Моллари выразил протест, что центаврианские спу преследуется за то, что от рождения выглядит счастливее. Надо было что-то предпринимать. К счастью, вмешался капитан Шеридан, и теперь все спу выращиваются на фермах около гидропоник за счет станции во имя интересов мира.

Вы, конечно, спросите о моих личных предпочтениях? Принимая все во внимание, я бы уж скорее съел зунбургер.

Итак, читайте, учитесь и наслаждайтесь. И заходите иногда в «Свежий воздух». Я буду счастлив показать вам столик Шеридана.

Эмерсон Бриггс-Вэллэс,
владелец ресторана
«Свежий воздух», «Вавилон-5».



Владимир Вавилов

ЗВУКОВОЕ ПИСЬМО ДЯДЕ ВАНЕ

Зд-кр-лавс-ж-ж-твуй дя-кр-дя В-кр-аня-кр-ж.

Дим-кр-ка, ум-жз-еньши-кр уло-кр-вень. Не ви-кр-дишь, заскали-крж-вает.

Од-кр-ин-два-зж-тли-четыле. Ну вот, влоде нолмально.

Здлавствуй, дядя Ваня!

Облащаются к тебе мальчики и девочки следней глуппы детсада один-четыле-восемь-пять голода Москвы. Писать мы еще не умеем, поэтому посылаем тебе звуковое письмо в фолмате эм-пэ-ге-тли. Плауел поставил Петька. Но он ему не нлавица, обещает сделать свой.

Мы очень любим смотлеть кино пло Вавилон. Нам нлавится тетя Деленн и дядя Дзон. Мы лады, что они позенились. А еще мы лады, что дядя Миса снова стал холосим. А вот Клалка нам не залко. И Бестела мы не любим, он плохой. А дядю Г'Кала мы любим, он хоть и стласный, но доблый. Мы всегда обсуздаем кино пло Вавилон и сполим. Недавно мы сполили пло колаблики. Одни говолили, что колаблики налисованные, а длугие, что это макеты. Дазе до длаки досло. Все тепель здем, когда выластут коленные зубы. А потом плисел Васька (он болел и не усяствовал) и показал, как эти колаблики делать в тли-дэ студио. Залко зубов. А еще мы любим...

ВА-ВА-ВА-О-О-О-УУУУУУУУ.....

Бум, бум, бац...

ААААААААААААААА....

Дядя Ваня, извини за глюк. Это подосел Миса и стал нам месать записывать письмо. Он вообще стланный. Кино пло Вавилон не любит, а смотлит «Санта-Балбалу» и «Локовое наследство». Он у нас один в глуппе такой. Мы хотим его пелевоспитывать. Он узе больсе не смотлит кино пло Клутого Вокела. И «Байки из склепа» тоже не смотлит. Мы ему обяснили, сто это плохое кино. А кино пло Валилон пока смотлеть не хочет, говолит, что ему не нлавица. Мы с ним лаботаем.

Дядя Ваня, в телеконфеленции с соседним детсадом мы узнали, что осенью будут показывать плодолзение. Дядя Ваня, не надо показывать Вавилон с двух до четылех часов, у нас тихий час, и с двенацати до часу, у нас плогулка. Мы хотим чтобы его показывали в восемь часов. И чтобы не пелесикалось со «Спокойной ночи, малыси». А еще лучше показывать в девять часов, слазу после «Спокойной ночи, малыси». Тогда лодители не будут нас слёпать и заставлять ложится спать, а будут вместе с нами смотлеть кино пло Вавилон. И пожалуста, дядя Ваня, пусть показывают и утлом. Тогда мы всей глуппой будем смотлеть и обсуздать. Мы будем себя холосо вести. В плослый лаз, если кто-то плохо себя вел, наша воспитательница, тетя Валя, наказывала нас и не давала смотлеть кино пло Вавилон. Поэтому мы все по утлам вели себя холосо и смотлели кино. И тетя Валя смотлела с нами. А потом мы обсуздали, сто видели. А когда кино кончилось, мы стали вести себя плохо. Но все лавно обсуздаем.

Дядя Ваня, мы обещаем, что не будем больше посылать в твой почтовый ящик вилусы и, наоболот, подалим тебе мэйл-сэйф-два-ноль, котолый сделал Петька. А если ты не будешь показывать кино пло Вавилон, мы используем твой ящик для тестилования мэйл-бяка-бета, котолую тозе сделал Петька. Но ему некде ее пловелить, а использовать почтовые ящики соседних детсадов мы не хотим.

До свидания, дядя Ваня.

Выключай, Димка.
Ну ты даешь.
Зми эф-два, потом уес.

Раздел подготовила Екатерина Воронина

Редактор Людмила Салтыкова

Были использованы материалы:

«Beyond Babylon 5», www.babylon5.incoma.ru

Российский Фан-клуб «Вавилон 5» www.babylon4.aha.ru www.b5.ru

«Shadows with you...» svs.mbt.ru/shadows

«Epsilon Jumpgate» www.athenet.net/~cpcondu/epsilon.html

Оригинальная графика – Валерий Гиткович

ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!

Сегодня мы объявляем конкурс среди знатоков любимого всеми нами сериала. Конкурс будет проходить в несколько туров, и победители каждого тура получат уникальные призы – футболки, значки, кружки с символикой «Вавилона-5». Если вы не можете ответить на наши вопросы сразу, читайте внимательно наши материалы в следующих номерах журнала – в них будут появляться намеки и подсказки. Примите участие в нашем конкурсе, и вы сможете получить призы, которых больше ни у кого нет! Пишите нам!

Условия конкурса:

– ответы на вопросы первого тура принимаются только до 1 ноября;

– обязательно напишите о себе;

– победитель тура помимо призов получит 5 очков, которые пойдут в общий зачет конкурса (занявший второе место получает 3 очка, а третье – 1 очко);

– итоги этого тура будут подведены в первом номере журнала «Игромания» за 1999 год.

1. Кто и как предостерегал Шеридана против полета на За'ха'дум?
2. Какие приемы использовал Шеридан для того, чтобы спастись от кораблей Теней?
3. Кто и где первым из землян обнаружил корабль Теней?
4. Сколько Затрасов проживало на Эпсилоне-3 в 2260-м году?
5. Как называли Вир и Лондо крякающих птиц с длинным клювом и перепончатыми лапами?
6. Какая корпорация проводила раскопки на Икарре-7 и являлась спонсором ISN («Межзвездных новостей»)?
7. Кто из минбарцев солгал в сериале?
8. Как, по мнению минбарцев, звучит Третий закон разумной жизни?
9. Почему Маркус стал рейнджером?
10. Каковы условия контракта между Литой и Бестером?

Также просим вас рассказать немного о себе: ваш возраст, образование, есть ли у вас доступ к Internet.

Укажите, пожалуйста, самые-самые в сериале по вашему мнению:

1. Самый интересный эпизод
2. Любимый мужской персонаж
3. Любимый женский персонаж
4. Персонаж, который поразил вас сильнее всего
5. Наиболее запомнившаяся сцена
6. Самый яркий кадр со спецэффектами
7. Наиболее неожиданный поворот сюжета
8. Самая запомнившаяся фраза
9. Наиболее смешная шутка
10. Самый оригинальный инопланетянин
11. Что в сериале произвело на вас самое большое впечатление?
12. Что вы хотели бы прочитать в нашей рубрике?

Ответы присылайте по адресу:
107896, Москва, Верхняя Красносельская, 15, «Юнал Центр».
Или по e-mail: quiz@babylon5.incoma.ru

ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!

INTERNET VIDEO GAMES TOP 100

INTERNET VIDEO GAMES TOP 100
Edition 126
24 августа 1998
www.worldcharts.com

TW	LW	NW	Title	Developer/Publisher	Cat	HI	ID
1	1	31	Gran Turismo {P}	Sony	RA	1	[1716]
2	2	20	Tekken 3 {P}{!}	Namco	FI	1	[1770]
3	3	22	Banjo Kazooie {N}	Rare/Nintendo	PL	2	[1566]
4	6	84	Final Fantasy 7 {P}	Square	RP	1	[1175]
5	4	52	Sakura Wars/Sakura Taisen {S}	Red/Sega	AD/RP	2	[1595]
6	5	18	Sakura Taisen 2/Sakura Wars 2 {S}	Red/Sega	AD/RP	2	[1779]
7	7	30	Resident Evil 2 {P}{!}	Capcom	AD	2	[1718]
8	11	32	Hanagumi Taisen Columns/Sakura Columns {S}	Sega	PU	3	[1709]
9	8	52	Goldeneye 007 {N}	Rare/Nintendo	AC	2	[1594]
10	15	3	Phantasy Star Collection {S}	Sega	RP	10	[1851]
11	9	15	Panzer Dragoon Saga {S}{!}	Sega	RP	4	[1798]
12	12	46	Castlevania (Symphony of the Night) {P}	Konami	AC	6	[1628]
13	13	14	Breath of Fire 3 {P}	Capcom	RP	8	[1799]
14	14	18	Vampire Savior {S}{!}	Capcom	FI	11	[1783]
15	10	27	Grand Theft Auto {P}{!}	DMA/BMG	RA	9	[1731]
16	24	2	F-1 World Grand Prix {N}	Paradigm/Video System	RA	16	[1853]
17	42	4	Mission: Impossible {N}{!}	Infogrames/Ocean	AC/AD	17	[1840]
18	20	60	Final Fantasy Tactics {P}	Square	RP/ST	4	[1555]
19	17	10	Quest 64 {N}{!}	Imagineer/THQ	RP	16	[1817]
20	19	39	Tomb Raider 2 {P}{!}	Eidos	AC/AD	4	[1674]
21	23	4	WWF War Zone {P}{!}	Iguana/Accaim	SP	21	[1847]
22	18	46	Formula 1 (Championship Edition) {P}{!}	Psygnosis	RA	11	[1633]
23	16	25	Shining Force 3 {S}	Sonic Team/Sega	RP	12	[1739]
24	21	17	Parasite Eve {P}	Square	RP	14	[1788]
25	22	32	Alundra {P}{!}	Working Designs	AC/AD	9	[1710]
26	26	48	Abe's Oddysee {P}{!}	Oddworld/GT	PL	4	[1610]
27	31	18	Mystical Ninja {N}{!}	Konami	AC/RP	20	[1781]
28	-	1	Int. Superstar Soccer Pro 98 {P}{!}	Konami	SP	28	[1864]
29	32	55	Langrisser 4 {S}	NCS/Masaya	ST	20	[1582]
30	25	9	Wetrix {N}	Zed Two/Ocean	PU	23	[1819]
31	29	39	Diddy Kong Racing {N}{!}	Rare/Nintendo	RA	2	[1683]
32	30	72	Wild Arms {P}	Media Vision/Sony	RP	5	[1409]
33	-	1	Rival Schools {P}	Capcom	FI	33	[1856]
34	35	8	Vigilante 8 {P}	Luxoflux/Activision	SH	29	[1815]
35	39	13	Bust-a-Move 3 {S}	Taito/Natsume	ST	29	[1786]
36	47	52	Tokimeki Memorial {P}	Konami	ST	18	[1596]
37	33	18	1080' Snowboarding {N}	Nintendo	SP	11	[1760]
38	36	30	Game Paradise {S}	Jaleco	SH	36	[1605]
39	34	17	Motorhead {P}{!}	Digital Illusions/Gremlin	RA	23	[1789]
40	64	3	Azure Dreams {P}	Konami	RP	40	[1845]
41	72	13	Elemental Gearbolt {P}	Alfa/Working Designs	SH	41	[1722]
42	38	40	Colony Wars {P}	Psygnosis	SH	4	[1660]
43	28	12	World Cup 98 {N}{!}	EA Sports	SP	15	[1804]
44	37	4	Pocket Fighters {P}	Capcom	FI	29	[1837]
45	57	29	Yoshi's Story {N}{!}	Nintendo	PL	24	[1720]
46	43	14	World Cup 98 {P}	EA Sports	SP	19	[1796]
47	41	34	SaGa Frontier {P}	Square	RP	15	[1575]
48	45	14	Forsaken {P}{!}	Acclaim	SH	30	[1793]
49	27	2	Turbo Prop Racing {P}	Sony	RA	27	[1844]
50	48	31	Ghost in the Shell {P}{!}	Exact/THQ	SH	27	[1689]
51	65	39	Crash Bandicoot 2 {P}{!}	Naughty Dog/Sony	PL	9	[1659]
52	56	44	Super Robot War F {P}{S}	Banpresto	ST	30	[1552]
53	50	27	Bust-a-Move (Dance & Rhythm Action) {P}	Enix	PU	30	[1730]
54	60	8	Mortal Kombat 4 {P}{!}	Eurocom/Midway	FI	54	[1829]
55	62	44	NHL 98 {P}{!}	EA Sports/Electronic Arts	SP	21	[1616]
56	54	29	Croc (Legend of Gobbos) {P}{S}	Argonaut/Fox	PL	29	[1634]
57	52	16	Tenchu {P}	Sony	AC	25	[1792]
58	61	95	Dragon Force {S}	Working Designs	RP	9	[1197]
59	58	65	Persona (Revelations) {P}	Atlus	RP	20	[1382]
60	73	111	Nights (Into Dreams) {S}	Sonic Team/Sega	PL	1	[1228]
61	49	80	Mario Kart {N}	Nintendo	RA	2	[1392]
62	71	77	Rage Racer {P}	Namco	RA	15	[1367]
63	93	5	Tales of Destiny {P}	Namco	RP	63	[1745]
64	59	7	Jersey Devil {P}{!}	b'heivje(r)/MegaToon	AD/PL	55	[1824]
65	-	1	NCAA Football 99 {P}	Tiburon/EA Sports	SP	65	[1859]
66	40	20	Tennis Arena {P}	Smart Dog/UbiSoft	SP	14	[1777]
67	55	9	Road Rash 3D {P}	Electronic Arts	RA	19	[1818]
68	46	94	Suikoden/Genso Suikoden {P}	Taito/Konami	RP	7	[1181]
69	77^	2	Spiceworld {P}{!}	Psygnosis/Sony	RP	69	[1849]
70	51	37	Fifa (Road To World Cup 98) {P}{S}	Electronic Arts	SP	8	[1686]
71	63	8	Mortal Kombat 4 {N}	Eurocom/Midway	FI	60	[1811]
72	44	4	Front Mission Alternative {P}	Squaresoft	SI/ST	23	[1841]
73	83	9	Madden 64 {N}{!}	Electronic Arts	SP	44	[1703]
74	84	2	Chessmaster 3D {P}	Mindscape	ST	74	[1821]
75	68	15	G Darius {P}	Taito	SH	68	[1785]
76	69	21	Beast Wars (Transformers) {P}	Takara/Hasbro	AC	56	[1691]
77	-	1	F-Zero X {N}	Nintendo	RA	77	[1861]
78	70	25	Megaman X-4 {P}{S}	Capcom	PL	64	[1626]
79	78	35	Bomberman 64 {N}	Hudson/Nintendo	AC/PU	30	[1688]
80	53	4	Shining Force 3 Part 2 {S}	Camelot/Sonic Team/Sega	RP	28	[1842]
81	-	35	Dracula-X (Night Symphony) {P}	Konami	PL	41	[1487]
82	-	23	Einhander {P}{!}	Square	SH	22	[1740]
83	66	44	Last Bronx {S}	AM3/Sega	FI	20	[1585]
84	-	11	Point Blank {P}	Namco	SH	37	[1795]
85	75	22	Test Drive 4 {P}	Pitbull Syndicate/Accolade	RA	47	[1663]
86	67	62	Shining (The Holy Ark) {S}	Sega	RP	7	[1397]
87	92	107	Tomb Raider {P}{S}	Core Design/Eidos	AC/AD	1	[1193]
88	-	12	Klonoa (Door to Phantomile) {P}{!}	Namco	PL	49	[1748]
89	94	12	House of the Dead {S}	Tantalus/Sega	AD/SH	60	[1787]
90	79	66	X-Men Vs. Street Fighter {S}	Capcom	FI	23	[1414]
91	90	7	Bushido Blade 2 {P}	Light Weight/Square	FI	64	[1761]
92	98	20	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {P}{!}	Electronic Arts	RA	10	[1765]
93	88	20	Burning Rangers {S}	Sonic Team/Sega	AC/SH	9	[1744]
94	81	7	Tactics Ogre {P}{S}	Artdink/Quest/Atlus	ST	81	[1386]
95	76	111	Mario 64 {N}	Nintendo	PL	1	[1224]
96	-	1	WarGames {P}	Interactive/MGM	WG	96	[1855]
97	82	12	Wayne Gretzky 3D Hockey 98 {N}	Ataris/Midway	SP	73	[1692]
98	86	69	Starfox 64/Lylat Wars {N}	Nintendo	SI	5	[1517]
99	-	6	Triple Play 99 {P}	EA Sports	SP	29	[1749]
100	80	10	Super Gem Fighter {P}	Capcom	PU	36	[1742]



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW — место на текущей неделе
- LW — место на предыдущей неделе
- NW — число недель в Top 100
- HI — максимальная позиция, которой игра достигала
- ID — идентификационный номер игры
- {P} — Sony PlayStation
- {S} — Sega Saturn
- {N} — Nintendo 64

ЖАНРЫ ИГР

- AC — Action
- AD — Adventure
- AR — Arcade
- FI — Fighting
- IF — Interactive Fiction
- PL — Platform
- PU — Puzzle
- RA — Racing
- RP — Role-Playing
- SH — Shooter
- SI — Simulation
- SP — Sports
- ST — Strategy
- WG — Wargame

INTERNET PC GAMES TOP 100



TW	LW	NW	Title	Developer/Publisher	Cat	HI	ID
1	1	20	Starcraft {!}	Blizzard	WG	1	[2677]
2	2	17	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	RP	2	[2696]
3	4	47	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
4	3	13	Unreal {!}	Digital Extremes/Epic/GT	SH	2	[2753]
5	5	45	Fallout	Interplay	RP	4	[2417]
6	6	36	Quake 2/Add-on {!}	Id/Activision	SH	1	[2529]
7	8	8	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	RP	7	[2811]
8	7	44	Age Of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
9	9	23	Battlezone	Activision	WG	4	[2642]
10	11	10	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	SH	10	[2782]
11	10	17	Allods (Sealed Mystery)	Nival/Buka	RP	9	[2716]
12	15	8	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	WG	12	[2810]
13	19	48	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	WG	10	[2397]
14	13	40	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	AD	6	[2468]
15	12	8	Mech Commander	FASA/MicroProse	WG	12	[2809]
16	14	92	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
17	17	56	X-Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
18	16	13	World Cup 98	EA Sports	SP	13	[2756]
19	18	41	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	RA	7	[2444]
20	20	60	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	ST	1	[2322]
21	22	91	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
22	21	30	Gag	Auric Vision	AD	8	[2557]
23	25	15	Army Men	3DO	AC/WG	18	[2730]
24	27	35	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	AC/SI	7	[2533]
25	23	17	Forsaken {!}	Probe/Acclaim	SH	11	[2719]
26	24	85	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
27	28	39	Blade Runner {!}	Westwood/Virgin	AD	16	[2479]
28	30	61	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	RA	6	[2310]
29	26	45	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	ST	17	[2418]
30	29	46	Ultima Online {!}	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2399]
31	34	54	Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes) {!}	SSG/Red Orb	WG	12	[2359]
32	31	35	Worms 2	Team 17/MicroProse	AC/PU	23	[2530]
33	39	14	Galactic Civilizations Gold	Stardock	ST	30	[2738]
34	35	39	Tomb Raider 2	Eidos	AC/AD	9	[2474]
35	32	45	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight) {!}	LucasArts	SH	6	[2413]
36	41	38	F1 Racing Simulation	Ubi	RA	35	[2507]
37	33	39	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	ST	14	[2476]
38	40	59	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	SP	25	[2324]
39	37	47	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	17	[2400]
40	38	68	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	AC/SI	7	[2258]
41	36	129	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	ST	1	[1879]
42	45	16	Motorhead	Digital Illusions/Gremlin	RA	41	[2720]
43	44	43	Panzer General 2	SSI/Mindscape	WG	27	[2426]
44	48	91	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2101]
45	50	40	Pax Imperia (Eminent Domain) {!}	Heliotrope/THQ	ST	29	[2454]
46	43	46	Lands of Lore (Guardians of Destiny) {!}	Westwood	RP	20	[2410]
47	53	108	Quake/add-on	Id/GT	SH	1	[1999]
48	42	39	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	SP	7	[2502]
49	46	21	Star Wars/Supremacy (Rebellion) {!}	LucasArts	ST	11	[2666]
50	47	42	Riven (The Sequel To Myst) {!}	Cyan/Red Orb	AD	18	[2445]
51	52	20	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	WG	32	[2670]
52	54	100	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RP	6	[2032]
53	51	25	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	AR	41	[2625]
54	49	45	Incubation (Time Is Running Out)	Blue Byte	ST	20	[2415]
55	56	37	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	ST	16	[2511]
56	59	43	Entrepreneur {!}	Stardock	ST	21	[2434]
57	60	76	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	ST	9	[2210]
58	65	5	Game, Net & Match!	Blue Byte	SP	58	[2836]
59	61	14	Monster Truck Madness 2	Terminal Reality/Microsoft	RA	40	[2739]
60	63	42	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	WG	33	[2432]
61	57	44	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
62	66	5	Police Quest (SWAT 2) {!}	Sierra	AD/ST	58	[2837]
63	55	13	Sanitarium	DreamForge/ASC	AD	54	[2758]
64	67	32	I-War/Independence War	Ocean	ST	29	[2552]
65	62	64	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	ST	33	[2283]
66	64	22	Parkan (The Imperial Chronicles)	Nikita	AC	22	[2654]
67	70	87	Trials of Battle {O}	Shadowsoft/Stardock	SH	10	[2134]
68	58	14	Incoming {!}	Rage	SH	47	[2741]
69	69	59	Little Big Adv. 2/Twinsen's Odyssey {!}	Activision	AD	19	[2327]
70	68	143	Stars! 2	Star Crosses/Empire	ST	11	[1786]
71	77	61	MDK	Shiny/Playmates/Interplay	AC/SH	12	[2209]
72	73	120	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	SH	2	[1923]
73	72	21	F-15	Jane's/Electronic Arts	SI	52	[2667]
74	80	5	X-Wing Collector Series {!}	Totally Games/LucasArts	AC/SI	74	[2842]
75	79	42	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	AD	53	[2446]
76	83	128	Descent 2	Parallax/Interplay	SH	5	[1891]
77	89	3	Heart of Darkness {!}	Amazing/Infogrames	PL	77	[2824]
78	76	70	Need for Speed 2/Special Edition	Electronic Arts	RA	16	[2245]
79	75	15	Spec Ops (Rangers Lead the Way)	Zombie/Ripcord	AC	37	[2718]
80	96	5	The Operational Art of War	TalonSoft	WG	80	[2781]
81	81	17	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters	SI/SP	71	[2545]
82	78	13	Anno 1602	Sunflowers	SI	56	[2715]
83	71	38	Warhammer (Final Liberation)	SSI/Mindscape	WG	49	[2483]
84	82	72	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	ST	37	[2183]
85	74	6	M.A.X. 2	Flat Cat/Interplay	AC/WG	58	[2823]
86	86	63	Moto Racer	Delphine/BMG	RA	21	[2290]
87	85	36	Lords Of Magic	Impressions/Sierra	RP	29	[2526]
88	84	97	Avarice (The Final Saga) {O}	CSS/Stardock	AD	10	[2061]
89	87	84	M.A.X.	Interplay	WG	25	[2152]
90	94	39	Championship Manager 97/98	Eidos	SP	34	[2475]
91	88	7	Ultima Collection	Origin/Electronic Arts	RP	82	[2801]
92	92	10	Dominion (Storm Over Gift 3) {!}	Ion Storm/Eidos	AC/WG	61	[2785]
93	-	1	Urban Assault {!}	Headline/Microsoft	WG	93	[2870]
94	91	16	CART Precision Racing	Microsoft	RA	64	[2485]
95	-	1	Mortal Kombat 4	Midway	FI	95	[2822]
96	93	19	M1 Tank Platoon 2	MicroProse	SI	44	[2669]
97	-	37	Abe's Oddysee	Oddworld/GT	PL	23	[2414]
98	95	31	F-22 (Air Dominance Fighter)	DID/Ocean	SI	50	[2540]
99	97	87	Privateer 2 (The Darkening)	Origin/Electronic Arts	AC/ST	14	[2131]
100	-	5	Chessmaster 5500	Mindscape	ST	91	[2800]

INTERNET PC GAMES TOP 100

Edition 295

24 августа 1998

www.worldcharts.com



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW место на текущей неделе
- LW место на предыдущей неделе
- NW число недель в Top 100
- HI максимальная позиция, которой игра достигала
- ID идентификационный номер игры
- {O} игра только для операционной системы OS/2

ЖАНРЫ ИГР

- AC Action
- AD Adventure
- AR Arcade
- FI Fighting
- IF Interactive Fiction
- PL Platform
- PU Puzzle
- RA Racing
- RP Role-Playing
- SH Shooter
- SI Simulation
- SP Sports
- ST Strategy
- WG Wargame



СКОРОСТНОЙ КАНАЛ В ИНТЕРНЕТ
Регистрация - $9.99, включает 5 часов работы БЕСПЛАТНО
с 02:00
до 09:00
$0.79
с 09:00
до 02:00
$1.49
Ежемесячная плата $9.99 включает пять часов работы бесплатно
ilm
The Internet Service Provider .net
Соединение с первого раза.
Модемы USrobotics Courier 33600 б/с.
Полный доступ ко всем ресурсам Интернет.
Любая форма оплаты.
Корпоративное подключение
по выделенным линиям
на скоростях от 64 до 256 Кбит/с.
Стоимость подключения от $399 до $699.
Ежемесячная плата от $399 до $1299.
Новые услуги:
неограниченный доступ в Интернет
с 2.00 до 12.00 — $40/месяц
продажа времени без абонентской
платы и регистрации по $2 в час
в независимости от времени суток.
(095) 792-5-792
http://www.ilm.net
E-mail:info@ilm.net
метро "Пролетарская"
ул. Марксистская 34,
к. 8, 2-й этаж
Design by studio
www.redstudio.ru
RED

СМЕЕМСЯ

Идёт человек (Ч.) по улице, видит — навстречу ему знакомый фидошник (Ф.) идёт и держит в одной руке пустую бутылку из-под пива, в другой модем 2400.
Ч. — Что, купил модем? Решил пивом отметить?
Ф. — Да нет. Поругался с женой, она и говорит: «Забирай свои вещи и уходи!»

***

Вопрос к армянскому радио: Почему у программистов в 80 % случаев рождаются девочки?
Ответ: Потому что их развелось в пять раз больше, чем надо!

***

Менеджер показывает дотошному покупателю внутренности компьютера, объясняет, что к чему... Покупатель: «А что здесь?» (показывает пальцем на прилепленную каким-то сборщиком внутри корпуса, под винчестером, жвачку). Менеджер: «Э-э-э... пластиковый датчик температуры».

***

Сидит юзер за компом. Звонок в дверь. Подходит — а там Смерть, но только такая маленькая, 3[1/2]". Пользователь перепугался, побелел, а Смерть говорит: «Не бойся, парень, я за винтом пришла».

***

Интернетчик является утром домой. Жена спрашивает:
— Где был?!
— У любовницы...
— Врёшь, опять всю ночь в Интернете просидел!

***

Купил «новый русский» «Тамагочи». Пока там всякие стрелки, разборки, совещания, у него раз все сдохли, два раза сдохли, три... Он и отдал «Тамагочи» жене. Ухаживай, говорит, да повнимательнее, чтоб никто не сдох. Вот расслабляется он как-то раз с дружками на фазенде. Пошел в бассейн нырнуть, а пейджер на столике оставил. Возвращается, а дружки ему говорят:
— Ну ты крутой!
— ???
Те ему показывают пейджер, а там сообщение: «Твой дельфин спит, за динозавром убрала, а пингвин все равно сдох, сколько ни кормила. Жена».

***

Фидошник (Ф.) идет и видит светящийся шар (Ш.).
Ф. — Ты кто? Fireball???
Ш. — Нет, Айрон Хард!
Ф. — О-о! А на сколько мегов???

***

Встречаются два юзера.
1-й: Намедни доставил 4 мега, теперь уже 8 стоит.
2-й: Ну и что, тачка бегает в два раза быстрее?
1-й: Нет, Word в два раза быстрее глючит...

***

Идет презентация новой версии Windows. Полный зал народу. Сам Билл Гейтс на трибуне. Вдруг где-то у входа слышатся звуки драки. Один программист (1) тщетно пытается рассмотреть то, что происходит. И он обращается к соседу (2), сидящему ближе:
(1) — Извините, что там творится?
(2) — Да в зал ворвался какой-то хакер с BFG-9000 и нацелил его на Гейтса. Оружие, небось, из DOOM'а дебаггером выдрал.
(1) — И что?
(2) — Да программисты, стоящие рядом, скрутили его, пушку отобрали.
(1) — Но почему?
(2) — Да чтобы без очереди не лез!

***

— Слушай, а я когда ось поставлю, у меня бластер будет работать?
— Конечно, будет!
— Хм-м-м... странно... а раньше не работал...

***

Однажды программиста спросили: «Что ты пишешь?» Он ответил: «Сейчас запустим — узнаем...»

***

Мать заходит в комнату к программисту, смотрит на индикатор и, схватившись за голову, восклицает: «Ах, ты уже 66 часов работаешь?!» Он «Турбо» отжимает и говорит: «Нет, только 33».

***

Дневник программиста:
ВТОРНИК: «Устанавливал полуось — чуть не умер».
СРЕДА: «Устанавливал Windows 95 — лучше бы я умер во вторник».

***

Учительница спрашивает:
— Кто самый популярный человек?
Вовочка тянет руку:
— Билл Гейтс!!!
— Плохо, Вовочка, это нехороший человек, садись, «два»!
На следующий день:
— Итак, дети, кто самый популярный человек?
Вовочка:
— Президент!!!
— Молодец, Вовочка, садись, «пять»!!!
Вовочка садится, достает под партой фотографию Гейтса и шепчет:
— Сорри, Билли, — бизнес!

***

Сидит внук за модемом, файлы принимает. Бабушка спрашивает:
— Ну что, внучек, работает там еще у тебя ЭВМ? Скоро позвонить-то можно будет?
— Через 30 мегабайт, бабушка...

***

Адвокат говорит на суде речь:
— Прошу принять во внимание, Ваша честь, что у моего подзащитного было тяжелое детство — родители не купили ему персональный компьютер.

***

Новости кино: режиссёр знаменитого эротического фильма «9,5 недель» начал работу над новым порнографическим триллером «98 окон» о неразделённой любви простого юзера к своей операционной системе. Внимание: фильм не рекомендован к просмотру детьми до 21 года из-за огромного количества сцен извращённого секса, происходящего между главными (и единственными) действующими лицами.

***

В Аду сатана решил проведать, как у него людям «живется». Зашел в одну комнату — там мрак, черти издеваются над людьми, в другую заходит — там на костре всех жарят, крики вокруг... Заглядывает в третью — а там тишина, на столе стоит комп, рядом ящик пива, сидит Б. Гейтс и что-то программирует. Сатана чертям:
— Ребята, у нас же здесь Ад! Что это вообще такое?!!
— А!.. Так он под полуось пишет!

***

Приходит чайник (Ч.) к сисопу (С.).
Ч. — Вот поставил себе WINDOWS...
С. — И что?
Ч. — Не хочет работать...
С. — Это я уже слышал, что конкретно не работает?

***

Идёт программа «Компьютер», разговаривают с представителем фирмы «Ф...».
— Что вы предпринимаете для защиты от вирусов?
— Выпускаем одноразовые компьютеры...

***

Вылезают два вируса из под дымящихся развалин компьютера. Один толкает другого в бок и говорит:
—Я же тебе говорил — PENTIUM! А ты все Power PC, Power PC...

***

Старушка стоит перед витриной магазина оргтехники и ахает:
— Вот сволочи эти «новые русские»! Буржуи проклятые! Я тут, понимаешь, с голоду пухну, а они с жиру бесятся — коврики для мышей делают!!!

***

Фидошник пишет обьявление в конференцию: «Девушки, выходите за меня замуж! Стране нужны хакеры». Возникает флейм: «Девушки, не верьте ему, он вас сломает, хакнет и выложит на ББС с паролем общего доступа, а потом и вообще бросит. Но это все ничего, он вас еще и вирусом заразит...»

■

«GPF в генетическом коде».

В подборке использовались материалы сервера www.anekdot.ru и эхо-конференции FIDO ru.anekdot; центр компьютерного сервиса www.pccenter.ru/game/; юмор от Ивана Шмелева games.net.ru/humor

Советы по Dungeon Keeper'у

Лучшая тварь – Horned Reaper. Как только он построит себе логово, кидайте его в тренажёрный зал (так он дольше не будет просить золота). Когда он достигнет десятого уровня и потребует золота (придет сообщение «Creature is annoyed!»), возьмите немного этого металла, щелкните на изображении глаза в сообщении и высыпьте золото рогачу на голову.

Алексей Мельченков, г. Москва

Hello, old friend!

Приветик-с, «Игромания»! Это опять я, ZarG.

Хорошо, что вы помните моего приятеля с «Вавилона-5». Просто хотелось сказать спасибо, хотя это и не в моих привычках (я сначала съедаю, а потом разговариваю), за то, что опубликовали мое посланьице. Меня буквально завалили ответами игроманы и фаны «Вавилона-5» (кстати, мне прислали описание MYST'а). Thanks так же за обзоры космических стратегий и за раздел, целиком посвященный «Вавилону-5», особенно меня повеселила TV-программа. И еще... Не могли бы вы написать, есть ли в Москве (ну или вообще в России) какие-либо программы по B-5 (в 6 (3) номере «Игромании» упоминалось о некоторых), я не прочь заиметь какие-нибудь. Итак, жду новых посланий от желающщщщщщщщих (ну почему у меня постоянно когти застревают между кнопками?) пообщаться с космическим монстром...

Короче, пока. Желаю вам не попасться ко мне в обеденное время.

ZarG, ваш добрый друг (пока есть не захочу), г. Рязань

Если говорить о западных разработках, то существует мультимедийная энциклопедия по «Вавилону-5». В широкую продажу она почти не поступает (в Москве), но ее можно заказать в некоторых магазинах, торгующих играми (если вас не пугает ее полная англоязычность).

Sierra готовит к выпуску игру Babylon 5 Space Combat Game – космический симулятор с элементами тактики и стратегии. Кроме того, независимые российские разработчики работают над несколькими (!!!) играми по мотивам сериала. Как только у нас будет больше информации об этих проектах, мы обязательно поделимся ею с читателями.

Я хочу приобрести Voodoo 2. Please, напишите о характеристиках и о цене.

И один маленький вопрос. Как убить Dark Lord'а на 16-м уровне Diablo: Hellfire. Я уже столько истратил магии и пустил в него столько стрел... не знаю, что делать. SOS!

Большой привет поклонникам стратегий и 3D-Action!

Огромное вам спасибо, что есть такой журнал, и спасибо Blizzard, что создает такие игры!

Коля Антонов, п. Опалиха Московской области

Можно долго говорить о количестве полигонов, которое может обрабатывать плата на основе Voodoo 2, но зачем это вам? Voodoo 2 – это самое крутое, что есть на сегодняшний день для трехмерных игр. Цена от 180 до 280 долларов в зависимости от количества установленной памяти и производителя платы. Если есть возможность, то покупайте прямо сегодня, а то, во-первых, они скоро опять подешевеют :-)), во-вторых, появятся еще более крутые 3D-акселераторы.

Dark Lord (он же Diablo собственной персоной) в Hellfire значительно «покрутел» в сравнении с оригинальной игрой. Прикончить его только магией или стрелами очень затруднительно. Лучшая тактика – ближний бой. Напустите на Темного Владыку персонаж с наилучшими доспехами и оружием (желательно – магическим). Очень помогает Mana Shield. Ну и, конечно, побольше пузырьков с лекарствами.

В «ИГРОМАНИИ» № 6 за 1998 год в разделе «ВСПОМИНАЕМ» опубликовано прохождение всех SQ, в т. ч. SQ6. В нем говорится: «...Положите на дисплей, который слева от центрального, сначала первый негатив, потом второй». Но на этот дисплей надо класть негатив и фотографию! Причем без разницы, в какой последовательности, главное, чтобы они были из разных серий.

*Сапего Сергей, ***@mif.mccme.ru*

Каемся, каемся! Как могли просмотреть это – и сами не ведаем. Самое смешное в том, что наш автор отлично все это знал, но при написании статьи второпях ошибся.

Привет уважаемой редакции (всей и каждому в отдельности)! ;)

...

Так, теперь к делу. Хочу предложить вам следующее: почему бы вам не сделать маленькую рубрику, где вы рассказывали бы об играх, сделанных не компаниями, а русскими энтузиастами? Я сам отношусь к их числу, у меня в команде трое: я – программист, 3D-график и трекер. Что самое смешное, я своих партнёров в глаза не видел, мы работаем через FidoNet и Internet. На данный момент мы делаем Real Time Strategy под рабочем названием «Babylon-5, Space strategy» по мотивам сериала. Где-то ближе к зиме выйдет beta, надеюсь... Уже сделана пошаговая RPG о похождениях Ивана-дурака за... э... короче, за самогоном, который у него украл поганый змий. Игрушка имеет простенький движок, но зато перенасыщена шутками и приколами. Так о чём это я? А! Ну так я и говорю, что, по моим агентурным данным, ещё шесть (!) человек делают только игры по сериалу «Вавилон-5», а другие отменные самоделки типа Fido, Dune-3, etc чего стоят? Это не так сложно, производители сами будут присылать вам скриншоты и описания или же кидать игрухи к вам на тест. Ведь создатели этого – люди, не ищущие денег, им нужно признание, и из-под их клавиш иногда выходят почти шедевры, так что поддержите программеров-геймоклёпов, ok?

To_All: Как вам идея?

*Alex Kapaev, ***@thepentagon.com*

Идея нам нравится. Слово за вами, господа энтузиасты! Присылайте нам свои материалы, а уж мы поведаем о них широким массам игроманов.

Привет, редакция «Игромании»! Ваш журнал мне нравится. Даже очень. Особенно новый раздел «Вавилона». Я большой поклонник сериала и не видел только одну серию, вторую. Теперь, собственно, о главном. Простите, забыл представиться: Роман. Немного о себе: живу помаленьку. Учусь (хм-м... летом?). Участвую в мафиозных разборках Дона Капоне в сети. Состою на учете у Русской Мафии.

Что-то я обрывками говорю... Ну так вот. Я нашел интересный момент в игре Тамбовский Рэйдер,то бишь Tomb Raider 2. Момент заключается вот в чем.

В тренировках (дом Ларисы Ивановны Крофт) можно проникнуть в дом... не бросайте чтение! это не главное! В доме – лестница. Под лестницей – дверь. Как открыть сию дверь?

Хе... скажу честно: придется попотеть. Выйдите из дома и идите налево. Заметите вход в лабиринт из живой изгороди. Бегите, придерживаясь левой стены. На втором Т-образном повороте поворачивайте вправо и бегите дальше, до стены. Потом бегите налево и прыгайте в колодец.

Вылезете в... небольшой комнате с двумя статуями, спичками и переключателем. Теперь там наблюдается и Лара Крофт. Она подходит к выключателю, щелкает им и резко прыгает назад! Быстро переворачивается и бежит прочь из

лабиринта. Секунды тикают... осталось всего десять секунд... Лара подбегает к выходу... восемь... вбегает в дом... пять... приближается к двери под лестницу и забегает в нее. Дверь закрывается! Теперь спускайтесь вниз, в темноту, по лестнице. Зажигайте спичку и лицезрейте домашний музей Лары Крофт. Там сундуки, статуи... впрочем, смотрите сами.

Прошу вас, напечатайте мое письмецо для любителей сей игры. А так же можно указать адрес: www.tombraider.com.

Правда, там не самый приличный скриншот вначале... Создается впечатление, что Лара снимается в каком-нибудь местном журнальчике («Tombboy»).

Пока, «Игромания»!

*Роман, ***@ccc.magnitka.ru*

Разумеется, Лара снимается для «Tombboy». Какая американская девушка не любит сниматься в мужских журналах? Ну а Лара – так она вообще обожает позировать для всяких журнальчиков, причем иногда не просто фривольных, а совсем даже... Ну, в общем, вы понимаете.

1. Где можно купить старые номера вашего журнала, в частности №3 (5)?

2. Пожалуйста, напишите описания игр Ark of Time и Broken Sword 2 или хотя бы подскажите, как выйти из дома в начале Broken Sword 2.

Алексей Дорофеев, г. Москва

1. В Москве старые номера «Игромании» можно купить на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский». Кроме этого, все читатели могут получить журнал почтой. Для этого направьте заявку по адресу: 105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В. В заявке укажите, какие издания вы заказываете, а также полный почтовый адрес (с индексом и областью), фамилию и инициалы получателя.

2. Чтобы выйти из дома (если вы уже в прихожей), необходимо позвонить по телефону, номер вы нашли в записке Lobineau в сумочке Niko.

О «Паркане». Присоединяюсь к просьбам о помощи! Никак понять не могу – что я неправильно делаю? В этой галактике уже скоро не останется ни пиратов, ни обитаемых планет (кроме моих). Застряла. Начинала переигрывать раз 10. Проходила на время. Меняла очередность выполнения квестов. Бесполезно. Как только 3 части Вандерера соединяются в одно – игра прекращает развиваться. Не-по-ни-ма-ю. Сейчас, после 2,5 месяцев мучений мне уже все равно, кто и куда запрятал ученый кораблик. Есть только одно ясное желание – поймать полковника Хайдера и настучать ему по голове БОЛЬШИМ ЖЕЛЕЗНЫМ ЛОМОМ!

Фуф. Гм, ну, вообще-то, один раз кое-что произошло: прямо во время драки с пиратами какой-то большой и невидимый корабль (голосовое сообщение о присутствии было, а на радаре не обозначился) вроде бы прыгнул в гипер как раз у меня над головой (и сжег на «Паркане» защиту и двигатель). Вроде бы. Потому как сие явление проявилось на экране после 2-х суток игры без отрыва от монитора и примерно 3-х литров кофе. Кстати, несмотря на дальнейшее употребление данного напитка, «призрак» больше не появлялся. К чему бы это?

Lokki, г. Уфа

В фирме «Никита» прекрасно работает служба технической поддержки, которая поможет решить любые проблемы как по игре «Паркан», так и другим своим играм.

Купив коробку с игрой, заполните и отправьте регистрационную карточку – вы станете зарегистрированным пользователем. Теперь, чтобы воспользоваться услугами этой службы, сообщите регистрационный номер игры, имя владельца, и можете задавать любой вопрос по игре. Служба поддержки работает напряженно и по телефону, и по электронной почте, а также не чурается встречаться лично. Кстати, зарегистрированные пользователи игры «Паркан» автоматически становятся участниками розыгрыша призов. По крайней мере, два человека уже получили по главному призу – компьютеру Pentium II.

Будь вы зарегистрированным пользователем, то получили бы на свой вопрос такой ответ: на собранном голографическом проекторе изображены точки определенного цвета и количества. Это звездное скопление в развернутом виде. Необходимо отыскать сектор, цвет которого совпадает с цветом точек в том секторе скопления, в которых кол-во звезд совпадает с кол-вом точек. В этих скоплениях интересны только те звезды, у которых нет планет. После чего надо переключить энергию на радар и аккуратно облетать беспланетные звезды. Если в течение 5 секунд после прыжка на радарной сфере не возник корабль, то звезду можно вычеркнуть из списка. Например, если на проекторе изображены 6 точек зеленого цвета, то это означает обыск беспланетных звезд в зе-

КОНКУРС ПО ИГРЕ «ВОЛШЕБНЫЕ ИСТОРИИ ТУТТИ»

Вам предлагается ответить на десять вопросов по серии игр компании NMG. Вырежьте эту страничку из журнала, отметьте на ней правильные, на ваш взгляд, варианты и пришлите ее по почтовому адресу редакции (109193, г. Москва, ул Южнопортовая, д. 16, журнал «Игромания»). Среди первых десяти правильно угадавших читателей будут разыграны призы. Дерзайте, игроманы!

1. Для кого предназначены диски из серии «Волшебные истории Тутти»?
- ❒ для детей
- ❒ для взрослых
- ❒ для тех и других
- ❒ вообще-то для детей, но и взрослых от них за уши не оттащишь
- ❒ для тех, кто никогда не видел Quake

2. Какого языка нет на диске «Снежная королева»?
- ❒ русского
- ❒ немецкого
- ❒ испанского
- ❒ французского
- ❒ никому эти языки не нужны, в Quake безо всяких языков играть можно

3. Кто в сказке «Снежная королева» жил в чуме?
- ❒ старый чукча
- ❒ молодой якут
- ❒ старая финка
- ❒ молодая шведка
- ❒ не знаю, в Quake таких не водится

4. Как называется игра на диске «Снежная королева»?
- ❒ Герда ищет Кая
- ❒ Кай ищет Герду
- ❒ их разыскивает милиция
- ❒ тоже мне, игру нашли, вот Quake – это ИГРА!

5. Кто в сказке «Огниво» помогал солдату украсть принцессу?
- ❒ продажный придворный
- ❒ большая собака
- ❒ маленькая кошка
- ❒ сам справился
- ❒ мне бы кто в Quake помог...

6. К какому жанру относится игра на диске «Огниво»?
- ❒ квест
- ❒ стратегия
- ❒ головоломка
- ❒ аркада
- ❒ что-то, отдаленно напоминающее Quake

7. Что собирались сделать с солдатом в сказке «Огниво»?
- ❒ повесить
- ❒ отрубить ему голову
- ❒ поставить в угол
- ❒ отправить на последний уровень Quake безо всякого оружия

8. У главного героя сказки «Стойкий оловянный солдатик» не хватало...
- ❒ одного глаза
- ❒ обеих рук
- ❒ одной ноги
- ❒ обоих ушей
- ❒ такому инвалиду в Quake делать нечего

9. Кто в сказке «Стойкий оловянный солдатик» жил в табакерке?
- ❒ злой гном
- ❒ злой тролль
- ❒ добрая фея
- ❒ табак, конечно же
- ❒ какой-то бот в странном скине

10. Сколько загадок нужно отгадать в игре на диске «Стойкий оловянный солдатик»?
- ❒ пять
- ❒ десять
- ❒ пятнадцать
- ❒ двадцать
- ❒ некогда мне ерундой заниматься, пойду в Quake играть

Вопросы и варианты ответов подготовлены компьютерным клубом «Game Galaxy»

АНКЕТА

1. Фамилия, имя, отчество ______

2. Возраст ______

3. Информация о себе ______

4. Используемая Вами игровая платформа
❒ PC
❒ Sony PlayStation
❒ Другая: ______

5. Какие игровые жанры Вы предпочитаете
❒ Спортивные игры
❒ Гонки
❒ Имитаторы
❒ Походовые стратегии
❒ Ролевые игры
❒ 3D-«action»
❒ Поединки
❒ Приключения (квесты)
❒ Логические игры
❒ Аркады
❒ Стратегии в реальном времени
❒ Другие: ______

6. Какие рубрики в журнале Вам больше всего нравятся
❒ Новости
❒ Ждем игру
❒ Играем
❒ Ломаем
❒ Вооружаемся
❒ Хит-парады
❒ Читаем письма
❒ Смеемся
❒ Вспоминаем
❒ Размышляем
❒ Сочиняем
❒ Конкурс

7. Какие материалы Вы хотели бы видеть в «Игромании»
❒ Интернет
❒ Дискуссии по околоигровым вопросам (пиратство, насилие в играх и так далее)
❒ Описания старых хороших игр
❒ Обзоры мультимедийных дисков (музыкальные, энциклопедии и т.п)
❒ Разгромную критику наиболее неудачных игр или мультимедийных продуктов
❒ Интервью с разработчиками игр
❒ Комиксы
❒ Кроссворды
❒ Другое: ______

8. Описания каких старых игр Вы хотели бы найти в журнале
1 ______
2 ______
3 ______

9. Какие статьи «Игромании» Вы считаете наиболее удачными
1 ______
2 ______
3 ______

10. Какие статьи «Игромании» Вы считаете самыми неудачными
1 ______
2 ______
3 ______

11. Читательский хит-парад
Лучшие игры на PC
1. ______
2. ______
3. ______
4. ______
5. ______

Лучшие игры на SPS
1. ______
2. ______
3. ______
4. ______
5. ______

леном секторе, в скоплениях, в которых кол-во звезд равно 6. После знакомства с найденным кораблем мы получим ценное устройство, и тогда начнет поступать новая информация.

Здравствуй, уважаемая редакция «Игромании»!

Пишет вам Helene (или просто Саша, как угодно). У вас классный журнал! Только мне кажется, что не очень у вас получается рубрика «Сочиняем», а остальное – просто здорово!

1. В №7 этого года на последней странице внизу есть такая фраза: «В заявке укажите, какие издания вы заказываете». Как понимать эти слова – что, описания отдельной игры можно получить отдельно? А вообще это хорошая идея – «Библиотека» по лучшим играм года!

2. Что за игры такие – Day of the Tentacle и Full Throttle? Говорят, хорошие, но что они из себя представляют???

Helene (Александра Яковлева), г. Екатеринбург

1. Нет, описание отдельной игры заказать нельзя, а книги по компьютерным и видеоиграм или некоторые старые номера «Игромании» – можно (но в наличии есть не все номера).

2. Day of the Tentacle и Full Throttle – это два квеста от компании LucasArts. Обе эти игры знамениты своим неповторимым юмором, ради которого их проходят еще и еще раз, хотя сам сюжет и все головоломки известны уже чуть ли не наизусть. Пересказывать сюжет мы не будем, скажем совсем коротко – в Day of the Tentacle герои спасают мир от самого прикольного из всех злодеев, какие только были в компьютерных играх, ну а в Full Throttle – спасают последний в США завод по производству мотоциклов. Естественно, кроме задачи-максимум есть у героев обеих игр и задача-минимум – спасти самих себя, любимых, от смерти. Однако совет: попробуйте начать именно с Full Throttle, т. к. это полноценный мультик с отличной даже по сегодняшним завышенным стандартам графикой. А вот графика Day of the Tentacle все-таки устарела и может вызвать у некоторых игроманов отрицательные эмоции.

Здравствуй, многоуважаемая редакция любимого журнала «Игромания».

Я прошла очень интересный квест Fable и могу прислать его прохождение, но вы говорили, что это привилегия обладателей E-mail'а, а у меня и Интернета нет. Могу ли я прислать прохождение по mail'у обыкновенному?

Меня интересует вот еще что. Вы не видели случайно фильм «Лабиринты и чудовища»? Там четверо молодых людей играли в игру с таким названием. Игра в стиле фэнтези. У каждого из них был свой персонаж с определенным набором характеристик. Один из них должен был выполнять роль хранителя лабиринта, и на его совести был сюжет игры: ловушки, монстры, задания-квесты и т. п. Как в компьютерной ролевой игре. По-моему, играть в настольный ролевик с друзьями намного интереснее, чем с компьютером, ведь тебе противостоит такой же, как и ты... Наверное, это для лишенных общения с друзьями по модему, таких, как я. А потому мне интересно знать, существуют ли сейчас подобные настольные игры и есть ли у них общие правила. Заранее огромное спасибо, в частности, за то, что вы есть.

Ирина, г. Москва

Прислать прохождения игр и стать нашим автором можно и без электронной почты, особенно, если вы живете в Москве. Можете просто позвонить в редакцию и завезти нам свой материал или прислать его обычной почтой. Только не забудьте указать свой домашний телефон.

Фильм «Лабиринты и чудовища» мы не видели, а вот в игры, интересующие вас, играли.

Ролевых настольных игр не существует. Есть множество wargames, где вы сражаетесь со своим другом-противником на специальных картах, передвигая фигурки своих воинов. Получается нечто вроде шахмат (кстати, сами шахматы – тоже wargame, самый старый и самый сложный из существующих ныне). Причем ваши войска в подобных играх вовсе не обязаны быть солдатиками или танками. Это могут быть и драконы, и маги, и гоблины с эльфами. Ведь компьютерная игра-стратегия в реальном времени Warhammer: Dark Omen есть ни что иное как переведенный (с некоторыми изменениями, разумеется) на компьютер вариант настольной wargame под названием Warhammer: Fantasy Battles. Кроме него можно вспомнить и такие известные симуляторы сражений роботов, как MechWarrior (создан на основе настольной игры Battletech) и Heavy Gear (создан на основе одноименной настольной игры)...

Но если вы любите ролевые игры, тогда мы рекомендуем вам приобщиться к «живым»

RPG, например, к Advanced Dungeons&Dragons, сокращенно – AD&D. Это как раз то, о чем вы и говорили (собственно, я подозреваю, что на самом деле игра из упомянутого вами фильма называлась AD&D, а «Лабиринты и чудовища» – просто результат некачественного перевода). AD&D действует так: участники делятся на две неравные группы. Первая группа – собственно игроки, а вторая – Duneon Master (DM), как правило, состоящая всего из одного человека. DM выполняет роль компьютера – следит за соблюдением игроками правил и играет за «плохих» – командует чудовищами, которые будут встречатся игрокам на пути. А игроки создают на основе довольно-таки сложных правил свои персонажи – тех героев, которыми они будут командовать по ходу игры. В отличие от компьютерных игр, в живой RPG большая часть времени уходит на споры и препирательства игроков друг с другом («А стоит ли нам сжигать на костре того чернокнижника? Может, лучше пойдем в корчму и хлебнем винца?»), что создает уникальную атмосферу, сравниться с которой не может ни одна компьютерная игра.

К сожалению, играть в AD&D непросто – вам нужны две довольно-таки пухлые книжки, Player's Handbook (свод правил для игроков) и Dungeon Master's Guide (свод правил для DM), а также несколько преданных единомышленников.

Здравствуй, уважаемая редакция журнала «Игромания».

На это письмо меня подвигла ваша статья об очень интересной, на мой взгляд, игре «Аллоды: Печать тайны», точнее, та её часть, которая описывает прохождение этого шедевра. Пройдя с помощью этого солюшена несколько уровней, я понял, насколько вы наивны. Я практически уверен, что в WarCraft'е вы играли только за людей, а к Dungeon Keeper'у и Carmageddon'у вообще не прикасались.

Я, конечно, понимаю, что трудно в такой игре как «Аллоды» найти выход своей дьявольской энергии. Тут все ясно: мы хорошие, а все, кто против нас, плохие. Но и здесь можно побыть мальчишом-плохишом, да ещё и поживиться на этом. Мимо ваших курсоров в виде меча прошли беззащитные крестьяне, деревни которых вы должны защищать, и другие менее беззащитные работодатели. Много на них не заработаешь, а мешочки не от всех остаются. А вот в качестве мишени, которая к тому же не сопротивляется, сойдут великолепно. Например, в миссии «Долой орков» после спасения деревни от гнета нелюдей счастливых крестьян можно перерезать одним воином, они при этом не пикнут (вам только заработать не удастся).

Но что самое интересное, многих героев миссий можно убить. Яркий тому пример – миссия «Мудрец Хима», где этого самого Химу можно прихлопнуть как нечего делать. Правда, при этом вся живность в лесу ополчится против вас. Но больше всего меня порадовала миссия «Вулкан». Там нужно спасти от смерти одного мага. После обнаружения местонахождения мага вас поздравят с победой и предложат вернуться в Плагат или продолжить игру. Продолжайте игру, убейте мага, и вам не только не объявят о вашем поражении, но и подарят вполне приличное снаряжение мага. Так что будьте злее.

Ещё у меня к вам один вопрос. Стоит ли менять Windows 95 на Windows 98? Ориентируются ли какие-нибудь суперновые разработки на Windows 98? И будут ли идти на Windows 98 игры, которые шли на Windows 95? И вообще, по возможности, расскажите побольше об отличиях этих двух операционных систем.

С уважением

Шурик, г. Москва

Во-первых, за людей в WarCraft II играют только чрезмерно любопытные или эстеты. Все нормальные индивидуумы (и мы в том числе) играют за орков. Dungeon Keeper нам тоже отлично знаком. А вот что касается «Аллодов»... Видите ли, автор, писавший прохождение этой игры, любит сеять в народе разумное, доброе, вечное. И потакать низменным инстинктам не желает, оттого он и не написал про «плохих» парней.

Ничего СУПЕРнового специально под Windows 98 пока не предвидится. По большому счету, Windows 98 это немного доработанная версия Windows 95. Он содержит ряд дополнений и улучшений, введена поддержка некоторых новых железяк, но никаких принципиальных изменений в нем нет. Поэтому, если ваш 95-й нормально работает, то не стоит его менять: старый друг..., ну вы помните :-).

1. Вот у меня, обычного геймера, средний компьютер Pentium 200 без 3Dfx. Как вы думаете, что мне лучше сделать: улучшить PC до Pentium II или купить 3Dfx на чипсете Voodoo?

2. Стоит ли сейчас устанавливать Internet или пока повременить (я в Internet почти не разбираюсь)?

Миша Гусев, г. Москва

Модернизация до Pentium II – довольно дорогое удовольствие. Pentium 200 сможет еще послужить, особенно с ускорителем на Voodoo 2 и расширенной на все оставшиеся деньги оперативной памятью. Pentium 200 с 64 Mb памяти будет работать гораздо быстрее, чем Pentium II с 16. При желании можно заменить процессор на K6-2 с тактовой частотой до 350 МГц. Но следует убедиться, что на вашей материнской плате можно установить напряжение питания 2,2 В. Кроме того, потребуется обновить версию BIOS.

Internet – это то, что никогда не помешает. Подключайтесь и осваивайте этот бескрайний мир: чем раньше в него войдете, тем лучше.

Уважаемая редакция «Игромании»!

Я бывалый геймер. Моя любимая игра – «Ларри»!

У меня имеется первая и седьмая часть «Ларри». Ну, самые известные: Leisure Suit Larry 1: In the Land of the Lounge Lizard и Leisure Suit Larry 7: Love for sail.

Я бы хотел узнать, почему не выпустили «Ларри 4». Я бы хотел, чтобы вы мне написали информацию о всех частях «Ларри», если сможете. Или я бы мог купить их у вас на отдельных дисках.

Николай Кондратьев, г. Новокузнецк

История с четвертой частью – это тема для настоящего детектива. Сначала говорили, что она вот-вот будет издана, потом – что издание откладывается, потом вообще уже ничего не говорили. Судя по всему, руководствуясь своими, непонятными для нас причинами, компания Sierra пожелала уничтожить любые следы этой игры.

АДРЕСА ДЛЯ ПЕРЕПИСКИ

Мои любимые игры: Dungeon Keeper, Diablo, Quake 2, StarCraft.

Я хотел бы переписываться с другими фанатами «Вавилона-5» и вышеперечисленных игр. Мой адрес: 113461, г. Москва, Сев. проспект, дом 77, корп.1, кв. 63. Мельченкову Алексею. (тел. 121-5713).

***

Жду вестей от игроманов и фанатов «Вавилона-5». Для писем: 390023, г. Рязань, ул. Циолковского, д. 4, кв. 17. Калининой Ане (ZarG).

***

Я являюсь ярым фанатом сериала Babylon 5, но, к моему великому сожалению, не вхожу в клуб его фанатов. У меня пока нет e-mail, и связаться со мной можно только по почте. А теперь коротенькое обращение к общественности:

Люди материка Евразия!!! Я жду писем от всех игроманов или фанатов сериала «Вавилон-5», независимо от расовой принадлежности, возраста и пола!!! Давайте переписываться!!! Мой адрес:

143000, Московская область, г. Одинцово, Можайское шоссе, д. 155, кв. 106. Шипилову Антону.

***

Хочу переписываться со всеми безмодемными любителями «Вавилона-5», так что если моё письмо будет напечатано (на что надеюсь, но не рассчитываю), то вот мой мирской адрес для всех поклонников сего замечательного сериала: 129281, Москва, Староватутинский проезд, д. 11, кв. 252. Михаилу Карпову.

***

Поклонники B5, пишите:

117296, г. Москва, Ленинский пр-кт, д. 62, кв. 484.

Морковину Евгению.

***

Почему переписываться в основном предлагают люди БЕЗ МЫЛА? по Е-Мылу даже интересней, и письма почти не пропадают! Кстати, есть еще кто нибудь, фанатеющий от Star Control 3, но имеющий мыльце?

Pogost (или Арсений Жидков — по-человечески), Pogost@manytch.spb.su

***

Я обожаю квесты и adventures, моя любимая игрушка —The Curse of Monkey Island. Я была бы очень рада переписываться с теми, кто любит квесты, а также обожает эту игру. Пишите, мы ещё заставим остальных ломать голову над нашими головоломками!!!

Мой адрес: 620078, г. Екатеринбург, Мира, 31/113. Яковлевой Саше. Я очень жду ваших писем!!!

***

Если останется местечко в журнале, опубликуйте, пожалуйста, мой адрес на случай, если кто-то любит писать письма. Возраст и пол значения не имеют.

115201, г. Москва, Старокаширское шоссе, д. 4, кор.11, кв. 53. Ирине.

***

Мне вообще на коды наплевать! Но не могу пройти десятый уровень за людей (StarCraft). Игроманы, помогите! Если нетрудно, то пишите, как проходили уровень. Также буду переписываться со всеми, кому нравятся Quest, Strategy, Sport Games и Fighting.

Мой адрес: 123060, г. Москва, ул. Рыбалко, д. 12, кор. 2, кв. 15. Воронцову Василию, или Noob-Saibot'у.

■

ПОДПИСКА

Вы можете подписаться на «Игроманию» с диском или без диска на первое полугодие 1999 года в любом отделении связи. Для этого вам необходимо заполнить бланк и оплатить подписку. Индекс журнала в «Объединенном каталоге»: без диска — 38900; с диском — 29166. Стоимость подписки колеблется в зависимости от региона, ее вы можете узнать в местном отделении связи.

Ф. СП-1

Министерство связи РФ

АБОНЕМЕНТ на ~~газету~~ журнал ______ (индекс издания)

ИГРОМАНИЯ

(наименование издания)

Количество комплектов: ______

на 1999 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ | место | литер

на ~~газету~~ журнал ______ (индекс издания)

ИГРОМАНИЯ

(наименование издания)

Стоимость	подписки	___ руб. ___ коп.	Количество комплектов:	
	переадресовки	— руб. — коп.		

на 1999 год по месяцам:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ______ (почтовый индекс) ______ (адрес)

Кому ______ (фамилия, инициалы)